G. LISIȚÎN

FINALURILE ÎN PARTIDA DE ȘAH

www.stere.ro

www.stere.ro

G. M. LISIȚÎN
maestru internațional

FINALURILE ÎN PARTIDA DE ȘAH

1960

EDITURA TINERETULUI
Cultură fizică și sport

www.stec.ro

Coperta de: DUMITRU PAPACONSTANTIN

www.stere.ro

Г. М. ЛИСИЦЫН
ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ
Ленинздат, 1956

CUVÎNT ÎNAINTE

La sfîrşitul anului 1952 a fost publicată o lucrare a mea, care purta titlul „Strategia şi tactica artei şahului". Această lucrare cuprindea toate stadiile partidei de şah, adică deschiderea, jocul de mijloc şi finalul.

Cel care lucrează la teoria părţii finale a partidei de şah trebuie să urmărească două probleme principale: a) să facă cunoscute cititorului, pe baza unui număr relativ mic de exemple caracteristice, principiile generale ale luptei în final precum şi ideile strategice şi tactice care se aplică în procesul acestei lupte; b) să demonstreze numeroase finaluri tipice, importante din punct de vedere practic. Prima problemă a fost rezolvată, într-o anumită măsură, de mine în lucrarea „Strategia şi tactica artei şahului", unde finalul partidei de şah este examinat din punct de vedere al problemelor generale ale strategiei şi tacticii. Cu tot volumul apreciabil al cărţii „Strategia şi tactica artei şahului" ea n-a putut cuprinde bogatul material demonstrativ privind teoria finalurilor; de aceea, din lipsă de spaţiu, a doua problemă a rămas nerezolvată. Lucrarea de faţă, în care sînt adunate şi sistematizate poziţiile tipice, completează lucrarea mea precedentă.

Toate finalurile unei partide de şah pot fi împărţite, după forţele materiale care iau parte la luptă, în cinci grupe mari:

1. *Una dintre părţi are numai regele, iar cealaltă parte dă mat cu una sau două figuri (în cazuri rare, cu trei figuri).*

2. *Una dintre părţi are numai regele, iar cealaltă, avînd fie o figură şi un pion, fie unul sau mai mulţi pioni, obţine victoria transformînd unul din pioni în damă.*

3. *Ambele părţi au cîte o figură de acelaşi fel, fără a lua în consideraţie pionii, sau au numai pioni (finaluri simple).*

4. *Ambele părţi au cîte o figură de valoare diferită, fără a socoti pionii, sau una dintre părţi are o figură, cu sau fără pioni, iar cealaltă numai pioni (finaluri complexe).*

5. *Ambele părţi au cîte două sau mai multe figuri, fără a socoti pionii, sau una dintre părţi are două sau mai multe figuri (cu sau fără pioni), iar cealaltă parte numai o singură figură (cu sau fără pioni) sau are numai pioni (finaluri complicate).*

Manualele şi tratatele de şah privitoare la finaluri, chiar şi cele mai ample, acordă atenţie în special primelor patru grupe, considerînd, după cît se pare, grupa a cincea ca neteoretică, ci ţinînd de domeniul practicii.

Partea finală a partidei de şah este un domeniu foarte mult studiat şi, în acelaşi timp, vast al teoriei şahului. Lucrul acesta se vede din lucrarea de bază a lui I. Rabinovici, „Endspiel", în care însă n-au fost lămurite nici pe departe toate problemele teoriei finalurilor. Nici în cartea de faţă nu sînt cuprinse toate

problemele teoriei finalurilor. În ea sînt date, cu excepţia capitolelor: „Turn şi nebun contra turn", „Turn şi cal contra turn" şi „Doi cai contra unui pion", exemple tipice numai din primele patru grupe de finaluri. În afară de aceasta, în lucrarea de faţă nu sînt studiate în amănunt problemele generale ale strategiei şi tacticii şahului.

La alcătuirea cărţii „Finalurile în partida de şah" am folosit pe larg întregul material pe care l-am avut la dispoziţie, ţinînd seama atît de vechile analize, cît şi de numeroase analize noi. O atenţie deosebită am acordat realizărilor teoriei şi practicii sovietice. Toate exemplele incluse în lucrare au fost supuse de mine unei verificări critice. Rezultatul a fost că, în unele cazuri, au fost descoperite greşeli de analiză iar în altele au fost chiar răsturnate unele concluzii teoretice. Cu scopul de a face economie de spaţiu, am folosit notaţia prescurtată, iar pentru a menţine principiul clarităţii expunerii toate exemplele au fost însoţite de diagrame.

În încheiere ţin să exprim mulţumirile mele tuturor celor care au colaborat la pregătirea cărţii „Finalurile în partida de şah" în vederea editării.

G. M. LISIŢIN

INTRODUCERE

Problemele cu caracter general, care privesc toate capitolele cărții, le vom examina în introducere, cu scopul de a evita mai tîrziu explicații inutile și repetări la analiza diferitelor exemple.

PARTIDA DE ȘAH. TEORIA ȘI CLASIFICAREA FINALURILOR

Procesul luptei șahiste, de la prima ei mutare pînă în momentul cînd unul din adversari se recunoaște învins, sau se cade de acord asupra remizei, se numește partidă de șah. Ea poate fi împărțită, de obicei, în două părți principale: 1) lupta în care regii joacă un rol pasiv (deschiderea și jocul de mijloc) și 2) lupta în care regii iau parte activă (finalul).

În existența de veacuri a șahului s-au jucat nenumărate partide în care lupta s-a încheiat în final. În afară de aceasta, teoreticienii și compozitorii în șah au alcătuit foarte multe poziții și studii interesante. Cele mai instructive poziții din practică au fost analizate și sistematizate. Cu timpul, această îndelungată experiență a dus la crearea unei vaste teorii a finalurilor. Finalul constituie partea cea mai analizată a teoriei șahiste moderne, deși se mai găsesc și aci desigur „pete albe", necercetate.

La dezvoltarea și aprofundarea teoriei finalurilor au contribuit în mare măsură diferite lucrări ale teoreticienilor și compozitorilor sovietici. O contribuție deosebit de prețioasă la teoria finalurilor au adus I. Rabinovici, autorul lucrării de bază „Endspiel", maestrul emerit al artei A. Troițki, remarcabilii compozitori de studii N. Grigoriev, L. Kubbel și frații V. și M. Platov, precum și maestrul sportului V. Rauzer. În zilele noastre, asupra diferitelor probleme ale finalului lucrează cu succes actualul campion mondial M. Botvinnik, marii maeștri I. Averbach și P. Keres, maestrul emerit al sportului P. Romanovski, maeștrii sportului G. Kasparian, N. Kopaev, A. Sokolski, V. Cehover și mulți alți teoreticieni, dintre care se remarcă numele lui I. Maizelis și A. Haciaturov.

Dintre teoreticienii și compozitorii de peste hotare trebuie remarcați A. Salvio, G. Lolli, F. Stamma, Ercole del Rio, A. Philidor, B. Horwitz, B. Guretzki-Kornitz, J. Kling, V. Cozio, H. Lasa, S. Loyd, H. Neustädt, G. Walker, L. Centurini, J. Szen, J. Berger, S. Gawlikovski, M. Karstedt, V. Kosek, H. Mattison, R. Reti, C. Salvioli, S. Tarrasch, R. Fine, A. Chéron și M. Euwe. Lucrările lui J. Berger, S. Gawlikovski, M. Euwe și R. Fine se bucură peste hotare de o mare popularitate.

Fără o cunoaștere profundă a teoriei finalurilor nu se poate participa cu succes la competiții șahiste importante. Marea majoritate a partidelor de șah se încheie, după diferite simplificări (schimburi, combinații poziționale etc.) cu o luptă în care unul sau ambii regi sînt activi. În afară de aceasta, elaborarea planului strategic, calculul operațiilor tactice, aprecierea poziției și

alte elemente ale luptei șahiste leagă în mod direct sau indirect jocul de mijloc (iar citeodată și deschiderea) de final. Din păcate, mulți șahiști acordă foarte puțină atenție teoriei finalurilor, îngustînd și limitînd prin aceasta orizontul lor de jucători de șah.

Pentru expunerea bazelor teoriei finalurilor în șah am adoptat următoarea clasificare (în concordanță cu împărțirea pe grupe, expusă mai înainte):

1. MATUL REGELUI SINGUR:

a) Matul cu două turnuri (rege și două turnuri contra rege)
b) matul cu dama (rege și damă contra rege)
c) matul cu turnul (rege și turn contra rege)
d) matul cu doi nebuni (rege și doi nebuni contra rege)
e) matul cu doi sau trei cai (rege și doi sau trei cai contra rege)
f) matul cu nebun și cal (rege, nebun și cal contra rege)

2. TRANSFORMAREA PIONULUI ÎN DAMĂ

a) rege și pion contra rege
b) rege și doi sau trei pioni contra rege
c) rege, o figură ușoară și un pion contra rege

3. FINALURI SIMPLE

a) de pioni
b) de turnuri
c) de nebuni de aceeași culoare
d) de nebuni de culori diferite
e) de cai
f) de dame

4. FINALURI MIXTE

a) dama (sau dama cu pioni) contra unuia sau mai multor pioni
b) dama (sau dama cu pioni) contra calului (cu sau fără pioni)
c) dama (sau dama cu pioni) contra nebunului (cu sau fără pioni)
d) dama (sau dama cu pioni) contra turnului (cu sau fără pioni)
e) turnul (sau turnul cu pioni) contra unuia sau mai multor pioni
f) turnul (sau turnul cu pioni) contra calului (cu sau fără pioni).
g) turnul (sau turnul cu pioni) contra nebunului (cu sau fără pioni)
h) nebunul (sau nebunul cu pioni) împotriva unuia sau mai multor pioni
i) nebunul (sau nebunul cu pioni) contra calului (cu sau fără pioni)
j) calul (sau calul cu pioni) împotriva unuia sau mai multor pioni.

5. FINALURI COMPLEXE

a) turn și nebun contra turn
b) turn și cal contra turn
c) doi cai contra unui pion

Observații

1) Aici sînt date numai cele trei tipuri de finaluri complexe care sînt tratate în această lucrare. Clasificarea completă a finalurilor complexe va fi dată într-o nouă lucrare a autorului, intitulată „Finaluri complexe".

2) Clasificarea propusă este alcătuită pe principiul raportului de forțe. Finalurile cu rege și o figură ușoară împotriva regelui nu sînt examinate în această lucrare, deoarece în acest caz remiza este inevitabilă.

Finalurile în șah pot fi clasificate nu numai pe principiul raportului de forțe între cele două părți, ci și pe baza poziției lor.

O astfel de clasificare face parte din cursul de strategie și tactică. Mai trebuie spus că termenii finaluri „simple" și „complexe" nu sînt legați de dificultatea exemplelor studiate. Finalurile „simple" pot fi foarte greu de studiat, iar cele „complexe", din contra, foarte ușor.

Din motive metodice capitolele clasificării propuse nu sînt expuse în lucrare în ordinea strictei lor consecvențe, deoarece autorul a vrut să urmeze, în măsura posibilităților, cunoscutul principiu pedagogic „de la simplu la complicat".

TRANSFORMAREA FINALULUI

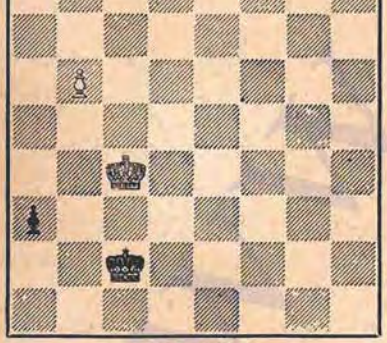
În finalul unei partide de șah pozițiile își schimbă adeseori aspectul, trecînd din finaluri complexe în simple sau

mixte, şi invers. De exemplu, un final de pioni se transformă foarte des într-un final de dame (după transformarea pionilor în dame) sau în finalul „damă contra pioni" etc. Adeseori, într-o singură partidă de şah au loc cîteva transformări ale finalului.

În legătură cu aceasta fiecare şahist trebuie să cunoască nu numai ideile strategice şi tactice moderne, care se aplică în final, ci şi materialul faptic: poziţii tipice, exemple din partide şi studii. Cunoştinţele unilaterale asupra teoriei finalurilor duc deseori la insuccese serioase. Se poate afirma cu toată convingerea că lipsurile în cunoaşterea vreunei părţi oarecare a teoriei finalurilor trebuie să-şi spună în mod negativ cuvîntul asupra rezultatelor sportive ale oricărui şahist.

În poziţia din diagrama I albul cîştigă: **1.b7 a2 2.b8D a1D 3.Db2+ Re1 4.Dg1+ Rb2 5.Df2+ Re1** (nu este mai bine nici 5...Ra3 6.De3+ Rb2 7.Dd2+

I



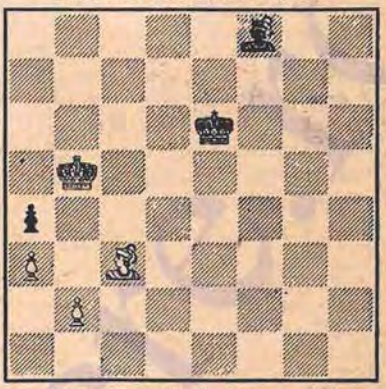
Albul cîştigă

trecînd în varianta principală) **6.De1+ Rb2 7.Dd2+ Rb1** (dacă 7...Ra3, atunci 8.Db4+) **8.Rb3.**

Instructivă este transformarea finalului în partida Kotov-Panov, (diagrama II): **1...N:a3! 2. b:a3 Rd7 3. Ne5 Re8**

II

KOTOV-PANOV. Leningrad, 1938

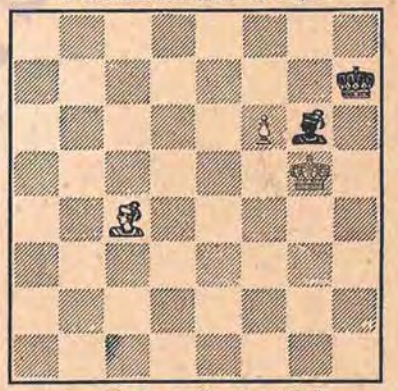


Negrul mută şi face remiză

4.Re6 Rd8. Acum albul nu poate cîştiga (compară cu diagrama 1216). Următoarea poziţie (diagrama III) duce la un final elementar: **1.Ng8+! R:g8 2.R:g6 Rf8 3.f7** şi cîştigă.

III

J. DUFRESNE. „Manual de şah"



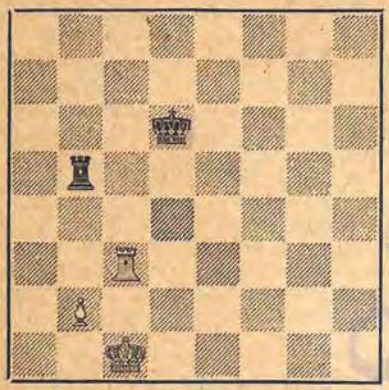
Albul mută şi cîştigă

Dar negrul ar fi putut opune rezistenţă jucînd **1...Rb8! 2.Ne6!** (desigur nu 2. Rh6? Nf7! remiză) **2... Ne8** (dacă

2...Nd3, atunci 3.Rf4 Nb5 4.Re5 Ne8 5.Rd6 Rh7 6. Re7 cu variantele: 6... Nh5 7. Ng4 Ng6 8. Nf5, sau 6... Rg6 7.Nd7 Nf7 8.Nf5+ și cîștigă) **3.Rf5 Rh7 4.Nd5 Rh6** (sau 4...Nd7+ 5.Re5 Rg6 6.f7 Rg7 7.Rd6) **5.Re6 Rg6 6.Re7 Rg5 7.Ne6 Nh5 8.Nf7 Nd1 9.Ne8 Nb3 10.Nd7 Ng8 11.Ne6** și cîștigă.

Jocul în următoarea poziție (diagrama IV) ar fi trebuit să fie continuat

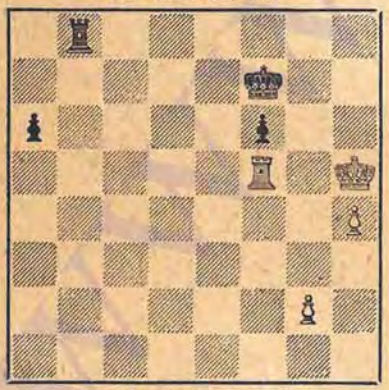
IV



Negrul mută și face remiză

V

NIMZOVICI-TARRASCH.
San Sebastian, 1911



Negrul mută și cîștigă

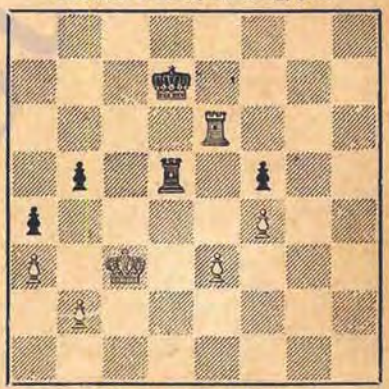
astfel: **1...Te5! 2.Re2 T:c3+ 3.R:c3 Re5** remiză. În criză de timp negrul n-a observat această posibilitate și a pierdut.

Una dintre formele cele mai răspîndite de transformare a finalurilor este trecerea într-un final de pioni. În partida Nimzovici-Tarrasch (diagrama V) s-a jucat: **1...Tb5! 2.Rg4 T:f5 3.R:f5 a5 4.Re4 f5+!** și albul a cedat deoarece continuarea **5.Rd4 f4 6.Re4 Rg6 7.Rb5 Rh5 8. R:a5 R:h4 9. Rb4 Rg3 10. Rc3 R:g2** este fără speranță.

În partida Alehin-Yates (diagrama VI) soarta luptei a fost decisă prin **1.Te5! T:e5 2.f:e5 Re7** (după 2...Re6 3.Rd4 negrul se află în zugzwang) **3.Rd3** (nu însă 3.Rd4, din cauza 3...Re6) **3...Rd7 4.e4! f4 5.Re2** (cu amenințarea 6.Rf3) **5... Re6 6.Rf2**. Negrul a cedat din cauza variantei **6...R:e5 7.Rf3 Re6 8.R:f4**.

VI

ALEHIN-YATES, Hamburg, 1910

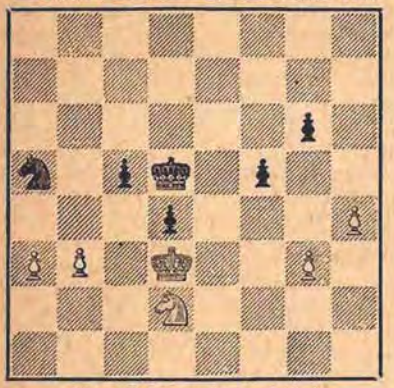


Albul mută și cîștigă

Trecerea într-un final nou cere uneori un calcul foarte precis (diagrama VII): **1...C:b3! 2.C:b3 c4+ 3.Re2 c:b3+ 4.R:b3** (negrul a trebuit să aibă în vedere toate particularitățile acestei poziții atunci cînd a jucat 1...C:b3!) **4...Re4 5.Re2** (altfel după 5...Re3 pionul d4 înaintează cu șah) **5...Re3!** (atrăgînd regele alb pe linia întîi) **6.Rd1 Rf3! 7.a4**

VII

MAROCZY-MARSHALL, Monte Carlo, 1903



Negrul la mutare cîştigă

R:g3 8.a5 f4 9.a6 f3 10.a7 f2 11.Re2 (după 11.a8D f1D+ 12.Rd2 negrul poate juca nu numai 12...Df4+ urmat de 13...R:h4, ci şi mult mai simplu 12... Dg2+ 13.D:g2+ R:g2 14.Rd3 Rg3 15.h5 g:h5 16.R:d4 h4 şi cîştigă) **11...d3+ 12. Rd2** (dacă 12.Re3, atunci 12...f1D 13.a8D De2+ 14. Rd4 d2 şi cîştigă; sau 12. Rf1 d2 şi cîştigă) **12...f1D 13.a8D Dg2+! 14. D:g2+ R:g2 15.R:d3 Rg3.** Albul a cedat.

VIII

N. KOPAEV

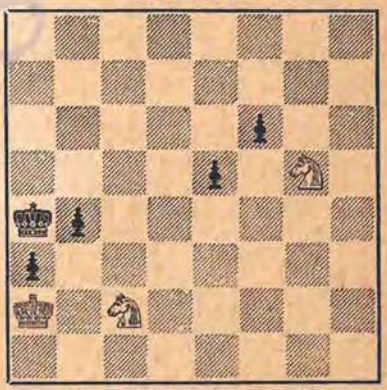
Albul la mutare cîştigă

Studiul lui Kopaev (diagrama VIII) are o soluţie curioasă: **1.Rb6 Rd8** (nu merge 1...T :h6 2.Tg5 Th8 din cauza 3.f7 şi cîştigă) **2.Tg5 Re8** (sau 2...Th8 3.h7 şi cîştigă) **3.Tg8+ Rf7 4.Tg7+ T:g7 5.h:g7! e5 6.Re5 e4 7.Re4!** (greşit este 7.Rd4 d5 8.Re3 Rg8 9.Rf4 din cauza 9...Rf7 10.Rg5 e3 11.Rh6 e2 12.Rh7 e1D 13. g8D+ R:f6) **7...d6** (dacă acum 7...d5+, atunci 8.Rd4 Rg8 9.Re3 Rf7 10.Rf4 Rg8 11. Rg5 Rf7 12. Rh6 şi cîştigă; sau 11...Rh7 12.Rf5 intrînd în varianta principală — vezi mai jos) **8.Re3! Rg8** (sau 8...d5 9.Rd4 Rg8 10.Re3 etc.) **9.Rd4 d5 10.Re3 Rf7 11.Rf4 Rg8 12.Rg5 Rh7** (sau 12...Rf7 13.Rh6) **13.Rf5 e3 14.Re6 e2** (dacă 14...Rg8, atunci 15.f7+ R: g7 16.Re7 şi cîştigă) **15.Rf7 e1D 16.g8D+ Rh6 17.Dg6** mat.

În studiul lui Cehover (diagrama IX) albul se salvează prin: **1.C:b4! R:b4** (dacă 1...f:g5, atunci 2.Cd3 e4 3.Cc5+ şi remiza este clară) **2.Ce4 f5 3.Cd6 f4 4.Cf7 e4** (sau 4...f3 5.C:e5 f2 6.Cd3+ şi

IX

V. CEHOVER



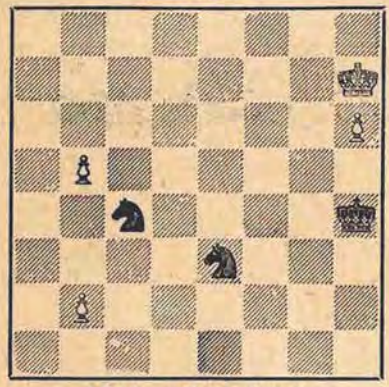
Albul mută şi face remiză

7.C:f2) **5.Cg5 e3 6.Ce6! f3** (sau 6...e2 7.C:f4 e1D 8.Cd3+ şi 9.C:e1) **7.Cd4 f2 8.Ce2+ Re3 9.C:e3 Rd3 10.Cf1 Re2 11.Ch2** remiză.

În schimb, în studiul lui Neumann (diagrama X), pionii cîştigă: **1.Rg6!**

X

M. NEUMANN



Albul mută și cîștigă

Ce5+ 2.Rf6 C:g4+ 3.Re6 C:b6 4.b6 Cf7 (nu există o apărare mai bună) **5.R:f7 Ce4 6.b7 Cd6+ 7.Re7 C:b7 8.b4! Rg5 9.Rd7 Rf5 10.Re7 Re5 11.R:b7 Rd5 12.b5 Re5 13.b6.**

DESPRE CÎTEVA PROBLEME DE STRATEGIE ȘI TACTICĂ ÎN FINAL

Numărul pozițiilor posibile în șah este excepțional de mare. Ne putem ușor convinge de acest lucru cu ajutorul unui simplu calcul algebric. Astfel, M. Euwe scrie: „Dacă 12 milioane de șahiști ar munci neîntrerupt la căutarea celor mai bune mutări în toate pozițiile imaginabile, folosind pentru fiecare dintre ele numai 0,1 secunde, nu le-ar ajunge un trilion de secole pentru a rezolva toate pozițiile posibile". Se impune concluzia că studierea tuturor pozițiilor posibile pe tabla de șah nu este cu putință. În schimb este pe deplin posibilă cunoașterea metodei de apreciere a oricărei poziții, metodă care a fost propusă de autorul acestor rînduri, în lucrarea sa „Strategia și tactica artei șahului".

Pentru a face aprecierea unei poziții în jocul de șah, trebuie comparată situația calitativă și cantitativă a forțelor celor doi adversari. Compararea cantitativă este simplă, deoarece necesită numai numărarea figurilor și pionilor ce se află pe tablă. O oarecare greutate poate provoca doar compararea figurilor și pionilor din punct de vedere al valorii lor (situație bună sau rea pe tablă) și, de asemenea, din punct de vedere al posibilităților strategice și tactice pe care le au forțele aflate în luptă într-o anumită poziție. Astfel, metoda propusă de apreciere a poziției este legată de problema forței relative a figurilor și pionilor și, în afară de aceasta, necesită o cunoaștere multilaterală a elementelor tacticii și strategiei șahului.

Logica gîndirii șahiste este indisolubil legată de particularitățile diferitelor poziții. Analizînd diferite poziții de șah, nu este greu de observat că fiecare dintre ele necesită anumite idei tactice și strategice (elemente de tactică și strategie) speciale, care le sînt caracteristice — vezi tabelele 1 și 2. Șahiștii de azi aplică de obicei, în procesul luptei, idei strategice și tactice complicate — combinații șahiste (complexul a două sau mai multe elemente tactice, unite printr-un scop comun), sau planuri strategice (complexul a două sau mai multe elemente tactice și strategice, unite printr-un scop comun). Din elementele strategice fac parte toate ideile legate de lupta pentru schimbarea forței relative a figurilor și pionilor. Cu ajutorul elementelor tactice se rezolvă probleme de importanță secundară, însă numai dacă operațiile plănuite nu sînt îndreptate împotriva regelui advers.

Jocul de șah constituie un proces creator complicat, care necesită o analiză concretă și logică a gîndirii șahiste. Într-adevăr, nu este suficientă cunoașterea elementelor tacticii și strategiei, a ideilor șahiste complicate, sau teoria aprecierii poziției. Trebuie învățată aplicarea tuturor acestor cunoștințe în

practică, lucru care cere jucătorilor de şah o atitudine creatoare. Aşa, de exemplu, în unele poziţii se poate obţine un avantaj material cu ajutorul unei combinaţii, iar în altele este absolut necesară ducerea unei lupte lungi, în care trebuie să se ţină seama de poziţia figurilor şi pionilor, şi de operaţiile tactice posibile.

Uneori trebuie să se renunţe la poziţia bună a figurilor şi pionilor pentru efectuarea unei combinaţii favorabile, iar alteori se întîmplă exact invers — trebuie să se renunţe la o combinaţie strălucită, care poate aduce avantaje materiale, dar care în acelaşi timp înrăutăţeşte poziţia forţelor proprii, în favoarea unui plan strategic departe calculat.

Dar problemele de creaţie nu trebuie să micşoreze importanţa teoriei şahiste. Finalul partidei de şah nu este inferior deschiderii sau jocului de mijloc, din punctul de vedere al bogăţiei ideilor strategice şi tactice care se aplică în cadrul lui. Mai mult încă, în finaluri se folosesc foarte des elemente tactice, ca de exemplu zugzwangul, care în prima parte a partidei nu pot fi întîlnite decît ca excepţii.

TABELUL 1

Nr.	Denumirea ideii strategice (elementul strategic)
1.	Întărirea poziţiei figurilor
2.	Stînjenirea figurilor adversarului
3.	Mobilizarea figurilor şi a pionilor centrali (se aplică numai la începutul partidei)
4.	Schimbul figurilor
5.	Întărirea poziţiei proprii
6.	Slăbirea poziţiei adversarului
7.	Limitarea contrajocului adversarului

În tabelele 1 şi 2 este prezentat complexul principalelor idei strategice şi tactice, din care, la fel cum se formează cuvintele din litere, se compun concepţiile şahiste complicate — combinaţiile şi planurile de joc.

TABELUL 2

Nr.	Denumirea ideii tactice (elementul tactic)
1.	Mat
2.	Mat etouffé
3.	Mat pe ultima (1-a sau a 8-a) linie
4.	Mat pe penultima (a 2-a sau a 7-a) linie
5.	Legarea
6.	Şahul prin descoperire
7.	Distrugerea poziţiei de pioni care apără regele
8.	Atragerea (unei figuri pe un anumit cîmp)
9.	Îndepărtarea (unei anumite figuri de pe un anumit cîmp)
10.	Eliminarea apărării
11.	Interferenţă
12.	Atac dublu
13.	Transformarea pionului
14.	Semilegarea
15.	Atac prin descoperire
16.	Blocada
17.	Eliberarea unui cîmp (deblocarea)
18.	Zugzwang şi trecerea mutării la adversar
19.	Cazuri speciale de zugzwang în final (metoda triunghiului, metoda lungirii drumului etc.)
20.	Operaţia şi teoria cîmpurilor corespondente
21.	Mutări intermediare
22.	Contralovitura
23.	Particularităţi tactice ale regelui în final
24.	Repetarea mutărilor şi repetarea poziţiei
25.	Pat
26.	Remiza (remiza teoretică, remiza poziţională, „cetatea" etc.)

Aplicarea acestui complex în practică este examinată destul de amănunţit în lucrarea autorului „Strategia şi tactica artei şahului". Deoarece cartea „Finalurile în partida de şah" constituie o lucrare independentă, am considerat necesar să lămurim şi aci, pe baza unei serii de exemple, cele mai importante probleme ale teoriei moderne referitoare la final.

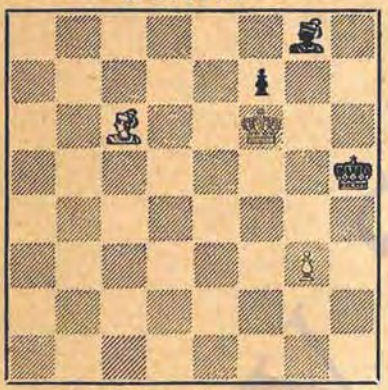
Pentru a obţine succes în final este necesară o bună aşezare a figurilor şi pionilor. Din punctul de vedere al strategiei, figurile trebuie aşezate pe cîmpurile centrale ale tablei, deci trebuie realizată aşa numita centralizare a figurilor. Prin aceasta forţa relativă a figurilor creşte simţitor, deoarece în centrul tablei toate figurile au cea mai mare mobilitate şi forţă (cu excepţia turnului, a cărui forţă este oriunde aceeaşi). O însemnătate deosebită o are în final centralizarea regelui, în timp ce la margi-

nea tablei și în special în colț, el prezintă o țintă comodă de atac. Forța relativă a regelui în centrul tablei este aproximativ egală cu a unei figuri ușoare (nebun sau cal). Atunci cînd execută diferite operații tactice, figurile pot fi descentralizate. După terminarea acestor operații este bine, de obicei, ca figurile să fie din nou centralizate dacă, desigur, nu există alte obiective mai importante.

În poziția din diagrama XI albul cîștigă, deoarece figurile negre sînt descen-

XI

B. HORWITZ



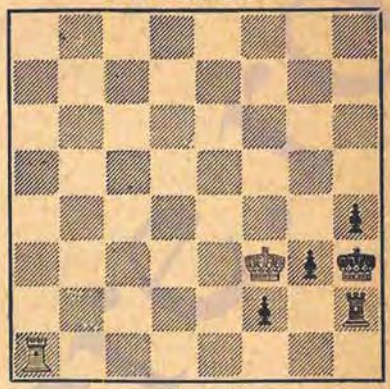
Albul la mutare cîștigă

tralizate, iar mobilitatea nebunului negru este limitată de propriul pion (poziție nearmonică a figurilor și pionilor): **1.Nf3+ Rh6 2.g4 Rh7 3.g5 Rh8 4.Ne4! Nh7 5.N:h7 R:h7 6.R:f7.**

Interesant este următorul exemplu (diagrama XII), în care negrul nu poate cîștiga, deoarece ambele sale figuri sînt așezate rău, de exemplu: **1...Tg2 2.Th1+ Th2 3.Ta1**; sau **1...f1D+ 2.T:f1 g2 3.Tg1 Th1 4.Rf2**; dacă **1...g2**, atunci **2.R:f2 Rg4 3.Ta4+ Rg5 4.Rg1**, sau **2...Th1 3.Tg1! T:g1 4.R:g1 Rg3** —pat.

XII

F. GALGOCZI

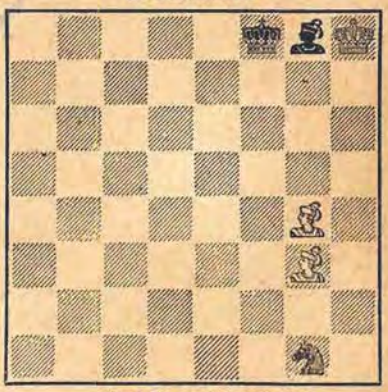


Remiză

În poziția lui Neustädt (diagrama XIII) albul cîștigă ambele figuri ale adversarului: **1.Nd6+ Rf7 2.Nf4** (nu imediat 2.Nc5 din cauza 2... Rg6 3.R:g8 Rg5 și în această poziție cei doi nebuni nu

XIII

W. NEUSTÄDT

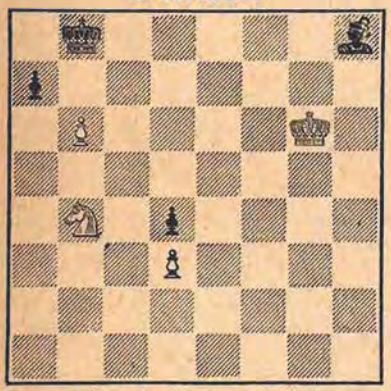


Albul la mutare cîștigă

cîștigă împotriva calului) **2...Rf8 3.Nh6+ Rf7 4.Ne3 Rf8 5.Ne5+** (o mutare intermediară importantă) **5...Rf7 6.N:g1 Rf8 7.Ne5+ Rf7 8.Nd1 Rg6 9.R:g8** și cîștigă.

În poziția lui Liburkin (diagrama XIV) își spune cuvîntul poziția proastă a nebunului negru : **1.Ce6+ ! Rb7 2.b:a7 Ra8 3.Rf7 ! Rb7 4.a8D+ ! R:a8 5.Rg6 ! Rb7 6.Cd8+ Rb6 7.Cf7 Rb5 8.C:h8** și cîștigă.

XIV
M. LIBURKIN



Albul la mutare cîștigă

În poziția lui Keres (diagrama XV) albul dă mat în 4 mutări : **1.Ng5 ! Tf7 2.Nf4 Ce6 3.Nd2** și **4.Nc3** mat.

XV
P. KERES

Mat în 4 mutări

În diagrama XVI este prezentată o poziție în care albul dă mat : **1.Nb5 b6 2.Na4 b5 3.Rc1 b:a4 4.Re2 a3 5.Rc1 a2 6.Cc2** mat.

XVI
V. SAVCENKO

XVII
E. SCHIFFERS,
„Manual pentru a învăța singur șahul"

Mat în 6 mutări

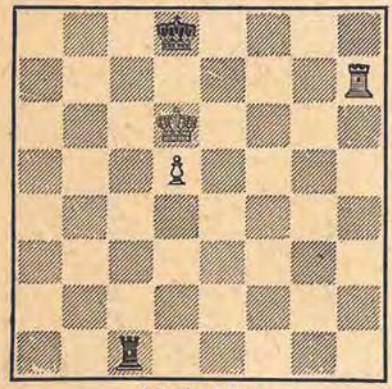
Instructiv este de asemenea următorul exemplu (diagrama XVII): **1.Ca4+ Rb1** (dacă 1...Ra1, atunci 2.Ca3 b2 3.Cc2+ Rb1 4.Cc3 mat, sau 2...c3+ 3.R:c3 b2 4.Cc2+ Rb1 5.Rd2 și 6.Cc3 mat) **2.Ca3+ Ra1 3.Rc3 b2 4.Ce2+ Rb1 5.Rd2** orice **6.Ce3** mat.

Merită atenție poziția din diagrama XVIII : **1...Re8 2.Th8+ Rf7 3.Rd7 Ta1 4.d6 Ta7+ 5.Re6 Ta6+** (sau 5... Re6 6.Te8+ și 7.d7) **6.Re7 Ta7+ 7.Rb6 Td7 8.Re6 Ta7 9.d7** și cîștigă ; sau **1...Re6 2.Th8+ Rb7 3.Rd7 Tg1 4.d6 Tg7+ 5.Re6 Tg6+ 6.Re7 Tg7+ 7.Rf6 Td7 8.Re6 Tg7 9.d7** și cîștigă.

În exemplul XIX albul obține victoria : **1.g4** (mutarea aceasta limitează mobilitatea turnului negru) **1...Te4 2.a5 T:g4 3.a6 Tg1** (sau 3...Th4 4.Td8 ! — elementul tactic al interferenței) **4.a7 Ta1 5.Ta3!** (realizînd din nou interferența acțiunii turnului negru spre cîmpul a8) **5...b:a3 6.a8D**.

XVIII

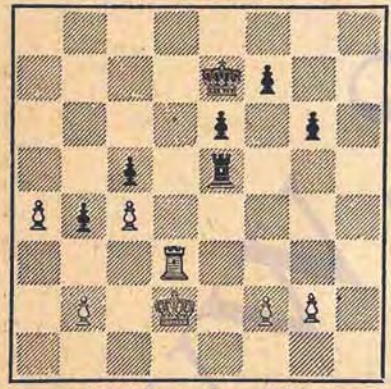
EM. LASKER



Albul câștigă

XIX

ALEHIN-N. N. Groningen, 1933

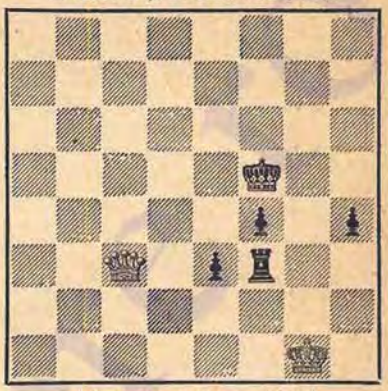


Albul la mutare câștigă

În poziția lui Kling și Horwitz (diagrama XX) negrul pierde din cauza poziției proaste și lipsite de apărare a turnului: **1.De8+ Rg5** (dacă 1...Re5, atunci 2.Dc5+ Rf6 3.Dc6+) **2.Dg8+ Rh6** (și alte răspunsuri duc la varianta principală, de exemplu: 2...Rh5 3.Dd5+ Rg4 4.Dd7+ Rg5 5.Db5+ Rg4 6.De2, sau 2...Rf6 3.Dd8+ Re5 4.Db8+ Rf5 5.Db5+

XX

J. KLING și B. HORWITZ, 1851



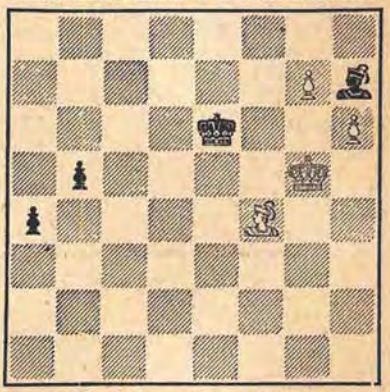
Albul la mutare câștigă

Rg4 6.De2) **3.De6+ Rg5 4.Dd5+ Rg4 5.Dd7+ Rg5 6.Db5+ Rg4 7.De2 h3** (7...Rg3 8.Dg2 mat) **8.Rh2.**

În finaluri are o mare importanță gradul de avansare al pionilor. Astfel, de exemplu, în partida Rosenbach-Andreescu (diagrama XXI) s-a jucat: **1.g8D+ !** (pentru a îndepărta nebunul

XXI

ROSENBACH-ANDREESCU. Campionatul feminin al R.P. Române, 1950



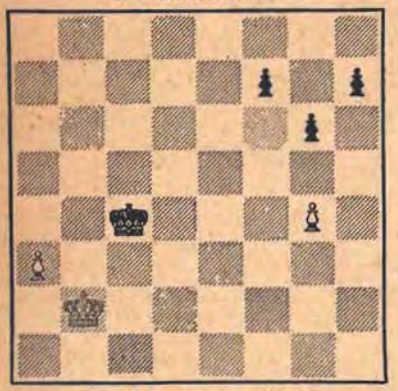
Albul la mutare câștigă

de la controlul punctului g6) **1...N:g8 2.Rg6 a3 3.Nd2 Nh7+ 4.R:h7 Rf7 5.Nc3 a2 6.Nb2 b4 7.Na1 b3 8.Rh8** (mai consecvent 8.Nb2) **8...Rg6 9.h7 Rf7 10.Ng7 a1D 11.N:a1 Rf8 12.Nb2 Rf7 13.Na3** şi negrul a cedat.

Uneori un singur pion poate opri doi sau chiar trei pioni adverşi. Instructivă este, în această privinţă, poziţia lui Salvioli (diagrama XXII): **1.g5!** (acum un

XXII

C. SALVIOLI, 1887



Albul la mutare cîştigă

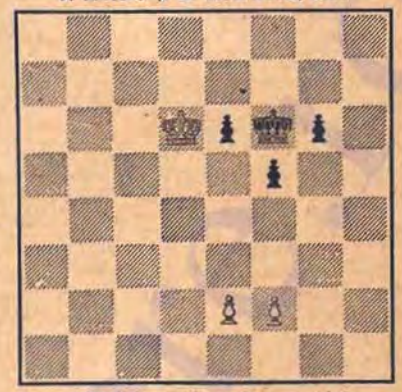
singur pion opreşte trei) **1...Re5** (sau 1... Rd5 2.a4) **2.Rb3 Rb5 3.a4+ Ra5 4.Ra3 Ra6 5.Rb4 Rb6 6.a5+ Ra6 7.Ra4 Ra7 8.Rb5 Rb7 9.a6+** (se poate juca şi 9.Rc5) **9...Ra7 10.Ra5 Rb8 11.Rb6 Ra8 12.a7 f5 13.g:f6 g5 14.f7 g4 15.f8D** mat.

În poziţia lui Kling şi Horwitz (diagrama XXIII) albul obţine remiza: **1.f4! Rf7 2.Rd7 Rf6** (sau 2...g5 3.f:g5 e5 4.Rd6) **3.Rd6** şi nu se poate evita repetarea mutărilor.

Dacă o figură oarecare execută o manevră lungă, ea poate ajunge la cîmpul dorit pe căi diferite. Această posibilitate este deosebit de caracteristică pentru rege care, de exemplu, nu este obligat să meargă de la a1 la h1 pe linia întîi, ci poate adopta, în raport cu necesităţile, cele mai diverse căi. Pe oricare din

XXIII

J. KLING şi B. HORWITZ, 1851



Albul la mutare face remiză

traseele: a1-b2-c3-d4-e3-f3-g2-h1, sau a1-b2-c3-d3-e4-f3-g2-h1, sau a1-b1-c2-d3-e3-f2-g2-h1 etc., el are nevoie de acelaşi număr de mutări. Poziţia din diagrama XXIV pare fără speranţă pentru alb, care obţine totuşi remiza: **1.h6 Rf6 2.h7 Rg7 3.Re7! b4 4.Rd6!** (deplasîndu-se pe diagonala b8-h2 regele urmăreşte două scopuri: el nu numai că urmăreşte

XXIV

V. IAHONTOV, 1950

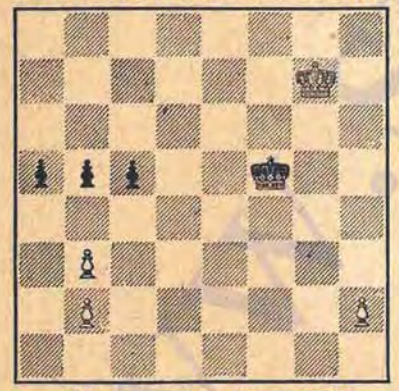
Albul la mutare face remiză

pionul negru, dar amenință și transformarea unuia dintre pionii săi în damă. Dacă 4.Rc6, atunci 4...b3, iar la 4.Rd7 urmează 4...Cc3 5.Re7 Cd5+ și negrul câștigă) **4...Cc3** (după 4...b3 regele alb se îndreaptă spre flancul regelui: 5.Re7 b2 6.h8D+ R:h8 7.Rf7 și obține remiza) **5.Re5! b3** (dacă 5...Cd5, atunci 6.Rc4 remiză) **6.Rb4 b2 7.Ra3 b1D** (la același rezultat duce 7...b1T. Transformarea în cal este inutilă, iar după 7...b1N negrul pierde una din figuri) **8.h8D+ R:h8 9.g7+**.

În unele cazuri ruta în zig-zag a regelui se adoptă avîndu-se în vedere timpul care poate fi câștigat prin crearea vreunei amenințări. Așa s-a întîmplat, de exemplu, în partida Lasker-Tarrasch (diagrama XXV): **1.h4! Rg4 2.Rg6!** (începutul marșului în zig-zag al regelui

XXV

EM. LASKER-TARRASCH, Petersburg, 1914



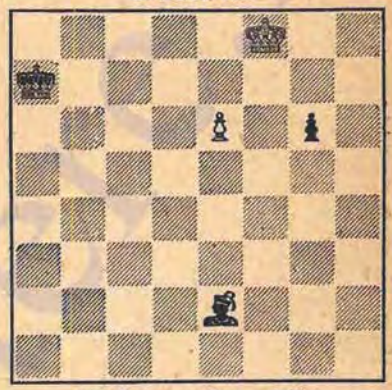
Albul la mutare face remiză

alb; dacă direct 2.Rf6, atunci 2...c4 3.b:c4 b:c4 4.Re5 c3! 5.b:c3 a4 6.Rd4 a3 și negrul câștigă) **2...R:h4 3.Rf5 Rg3** (rău este 3...c4 4.b:c4 b:c4 5.Re4 c3 6.b:c3 a4 7.Rd3) **4.Re4 Rf2 5.Rd5 Re3 6.R:e5 Rd3 7.R:b5 Re2 8.R:a5 R:b3** remiză.

Exact la fel se rezolvă și studiul lui Reti (diagrama XXVI) **1.Re7! g5** (dacă 1...Nb5, atunci 2.Rf6 Ne8 3.Re7 Nb5 4.Rf6 remiză prin repetarea mutărilor) **2.Rd6 g4 3.e7 Nb5 4.Re5!** (iată unde se câștigă importantul tempo care era necesar!) **4...Ne8 5.Rd4 Rb7 6.Re4 Re7 7.Rf4 Nh5 8.e8D N:e8 9.R:g4**.

XXVI

R. RETI, 1928

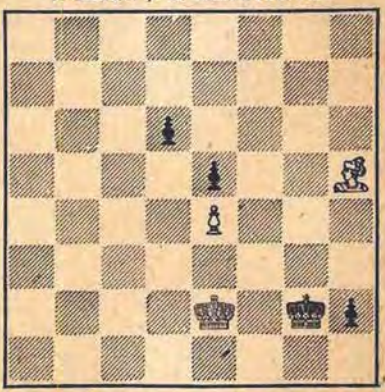


Albul la mutare câștigă

Zugzwangul, ceea ce în traducere înseamnă „obligația de a muta", găsește-

XXVII

J. KLING și B. HORWITZ, 1851



Albul la mutare câștigă

cea mai largă aplicare în final. A aduce pe adversar în situația de zugzwang înseamnă a crea pe tabla de șah o poziție în care oricare mutare a adversarului duce la urmări nefavorabile pentru el. Adeseori zugzwangul constituie una din verigile unui plan strategic. În studiul lui Kling și Horwitz (diagrama XXVII) albul sacrifică nebunul: **1.Nf3+ Rg1 2.Nh1! R:h1 3.Rf1** (negrul e în zugzwang) **3...d5 4.e:d5 e4 5.d6 e3 6.d7 e2+ 7.R:e2 Rg1 8.d8D h1D 9.Dd4+ Rh2 10.Dh4+ Rg2 11. Dg4+ Rh2 12.Rf2.**

Poziția din diagrama XXVIII provine dintr-o partidă Ragozin-Rauzer. Negrul trebuie să treacă adversarului dreptul de a muta:

XXVIII

RAGOZIN-RAUZER, Leningrad, 1936

Negrul câștigă

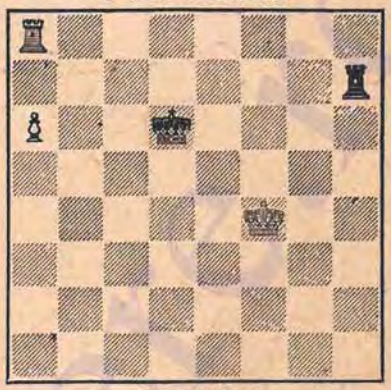
1...Ng6! 2.b4 (sau 2.Rc2 Rb4 3.Rb2 N:d3! 4.N:d3 h2 și câștigă) **2...a4!** și albul a cedat.

Metoda triunghiului și metoda lungirii drumului constituie aspecte ale trecerii mutării la adversar. Studiul lui Grigoriev (diagrama XXIX), de exemplu, se rezolvă în felul următor:

1.a7 Tf7+ (dacă 1...Td7, atunci 2.Re4!) **2.Re3** (rău este 2.Re4? Td7 și în zugzwang ajunge albul, de exemplu: 3.Rd4 Rc6+, sau 3.Rf4 Rd5 4.Re3 Te7+ 5.Rd3 Td7 6.Rc3 Tc7+ 7.Rb4 Rc6 remiză) **2...Td7** (sau 2...Te7+ 3. Rd4 Re6 4.Rc5 Re5 5.Rc6 Te6+ 6.Rd7 Td6+ 7.Rc7 și câștigă) **3.Re4! Te7+ 4.Rd4 Td7** (sau 4...Re6 5.Rc5) **5.Re4 Te7+** (nici aci, nici mai înainte nu se poate juca Rc7 din cauza Tc8+! și a8D+) **6.Rb5! Td7 7.Rb6** și câștigă. Jucînd Rf4-e3-e4 regele alb și-a lungit drumul de pe cîmpul f4 pe cîmpul e4.

XXIX

N. GRIGORIEV, 1934



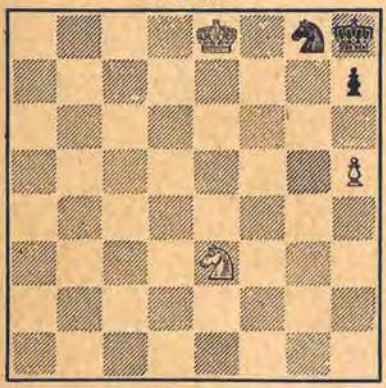
Albul câștigă

Prin metoda triunghiului se înțelege o astfel de trecere a mutărilor la adversar, în care poziția inițială rămîne neschimbată (diagrama XXX): **1.Rf7! Ch6+ 2.Rf8 Cg8 3.Cg4 h6** (la 3...Ch6 urmează 4.Ce5! și mat la mutarea următoare) **4.Rf7 Rh7 5.Ce5** (calul se îndreaptă spre cîmpul e8) **5...Rh8 6.Ce4 Rh7 7.Cd6 Rh8 8.Ce8 Rh7** (acum albul poate trece mutarea adversarului, folosindu-se de metoda triunghiului) **9.Re6 Rh8 10.Rd7 Rh7 11.Rd6 Rh8 12.Re6 Rh7 13.Rf7 Rh8 14.Ce7 Rh7 15.Ce6 Rh8 16.Cf8 Ce7 17.Cg6+ C:g6 18.h:g6 h5 19.g7+** și mat în două mutări. Jucînd Re6-d7-d6-e6 (prin triunghiul e6-d7-d6) albul a trecut mutarea adversarului.

Conducerea jocului în multe finaluri, în special de pioni, este ușurată de aplicarea teoriei opoziției regilor. Prin opo-

XXX

V. BRON



Albul cîștigă

XXXI

Albul cîștigă

XXXII

P. DUCLOS, 1904

Remiză

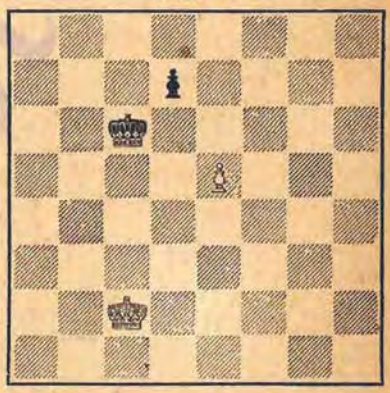
ziție se înțelege poziția regilor față în față pe coloană, diagonală sau linie, distanța dintre ei constînd dintr-un număr impar de cîmpuri; la distanța de un singur cîmp survine opoziția simplă, iar la distanța de 3 și 5 cîmpuri survine opoziția la distanță. Dacă ambii regi se află în opoziție și la mutare este negrul, atunci albul are opoziția. Dacă la mutare este albul, atunci negrul are opoziția. Obținerea opoziției constituie un mare avantaj în finalurile de pioni.

În poziția din diagrama XXXI este prezentat un exemplu care survine foarte des în practică. Regii se află în opoziție simplă. Dacă pionul alb s-ar fi aflat la g3, negrul ar fi putut obține remiza. Dar albul are la dispoziție o mutare de rezervă cu acest pion și el cîștigă, silind pe adversar să-i cedeze opoziția: **1.g3! Rg6 2.Re5 Rg7 3.Rf5 Rh6 4.Rf6 Rh7 5. Rg5.**

În poziția lui Duclos (diagrama XXXII) negrul reușește să obțină remiză: **1...e3!** (nu însă 1...Rg6? 2.Rf4 Rf6 3.R:e4 Re6 4.Rf4 Rf6 5.f3! și cîștigă) **2.f:e3 Rg6 3.Rf4 Rf6 4.Re4 Re6** etc.

Următorul exemplu nu este mai puțin interesant (diagrama XXXIII):

XXXIII



Remiză

1.e6! d:e6 (acum negrul are opoziția la distanță, dar în această poziție avantajul acesta nu mai poate fi realizat) **2.Rd2! Rd6** (dacă 2...Rd5, atunci 3.Rd3! remiză, sau 2...Rc5 3.Rc3! remiză). **3.Re2!** (după mutarea aceasta negrul pierde opoziția la distanță, deoarece regele său nu poate ocupa cîmpul e6) **3...Rd5** (dacă 3...Re5, atunci 4.Re3!

Dacă însă 3...Rc5, atunci 4.Re3 ! Rd5 5.Rd3 !) **4.Rd3 !** şi remiza este asigurată.

Este necesar să mai observăm că în teoria finalurilor se mai întîlnesc şi alte tipuri de opoziţie ca, de exemplu, opoziţia regelui şi calului etc. Amănunte asupra lor vor fi date în capitolele respective ale manualului nostru.

În anumite cazuri rezultatul luptei depinde de aplicarea unei metode complicate de analiză, bazată pe aşa-numita teorie a cîmpurilor corespondente (în unele manuale se foloseşte şi expresia „cîmpuri conjugate", nr. tr.). Aici opoziţia o deţine acea parte a cărui rege poate ocupa mereu cîmpurile „corespondente" favorabile, stabilite prin analiză.

Din toate cele arătate mai sus s-ar putea naşte impresia că teoria opoziţiei nu este decît un caz particular al teoriei cîmpurilor corespondente. De exemplu, în poziţia din diagrama XXXII, după **2.f:e3 Rg6 !** regele negru a cîştigat opoziţia şi, în consecinţă, la oricare mutare a regelui alb, negrul are posibilitatea de a ocupa un cîmp corespondent favorabil. Însă, cum se va vedea în continuare, în cazuri complicate, între teoria opoziţiei şi cea a cîmpurilor corespondente apare o deosebire esenţială.

În faţa noastră se află o poziţie a lui Walker (diagrama XXXIV).

Albul cîştigă, dar continuarea aparent bună nu duce la victorie, de exemplu : **1.Ra3 Rb6 2.Ra4 Ra6**. Pentru a găsi calea de cîştig trebuie stabilite mai întîi o serie de poziţii în care negrul pierde. Să presupunem că regele alb a ajuns pe cîmpul d5. Este lucrul acesta favorabil ? Nu numai că este favorabil, dar duce la cîştig imediat, deoarece la mutarea Rb4 albul răspunde a2-a3+. În consecinţă, ocuparea cîmpului d5 de către regele alb este egală cu victoria. Cu alte cuvinte, atunci cînd regele alb se află la d5, negrul nu dispune de un cîmp corespondent, a cărui ocupare să-i asigure remiza. Să presupunem acum că regele alb a ajuns pe cîmpul e4. Şi acest lucru e favorabil, deoarece negrul nu poate împiedica mutarea Re4-d5.

XXXIV

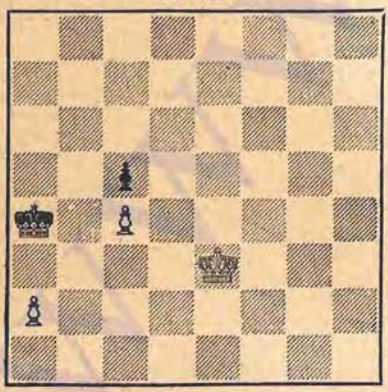
G. WALKER, 1841

Albul cîştigă

Dacă, de exemplu, ca răspuns la Re4, negrul ia pionul a2, atunci după Rd5 el este nevoit să „depună armele". Ca răspuns la Re4, chiar cîştigarea opoziţiei nu salvează : la mutarea negrului Re6 urmează a2-a4. Luarea pionului c4 n-o luăm în consideraţie, deoarece lucrul acesta este lipsit de sens. De aici rezultă că nici pentru cîmpul e4 nu există un cîmp corespondent. Să aşezăm acum regele alb pe cîmpul d3. Constatăm că acestui cîmp îi corespund cîmpurile a2 şi b4. Dacă, de exemplu, atunci cînd regele negru se află la a2 (deci a luat pionul alb) albul joacă Rd3-e4, atunci urmează Ra2-b3 şi albul este obligat să joace Re4-d3 cu remiză (vezi mai jos), deoarece după Re4-d5 ? Rb3-b4 negrul mai şi cîştigă. Atunci cînd regele alb se află la d3 forţează remiza şi răspunsul Rb4, de exemplu : a2-a4 Rb4 :a4 Rd3-e4 Ra4-b3 ! Re4-d3 Rb3-b4 Rd3-d2 ! Rb4:c4 Rd2-c2. Să continuăm analiza noastră şi să aşezăm regele alb pe cîmpul e3, care are un singur cîmp corespondent — a2. Într-adevăr, ca răspuns la Re3 negrul nu poate juca Rb4 din cauza variantei Re3-d3 ! Rb4-oriunde Rd3-e4 şi cîştigă. Celelalte cîmpuri corespondente sînt uşor de găsit pe baza „veci-

nătății". Să așezăm regele alb pe cîmpul d2. Acest cîmp este vecin cu cîmpurile d3 și e3, cărora le corespund cîmpurile a2 și b4. De aceea cîmpului d2 îi poate corespunde cîmpul a3 (prin analogie cu cîmpurile d3 și e3). Să punem regele alb pe cîmpul c2. Acest cîmp este vecin cu cîmpurile d2 și d3, cărora le corespund cîmpurile a2, a3 sau b4. În legătură cu aceasta, ca răspuns la Rc2, negrul este obligat să mute cu regele pe un astfel de cîmp, de unde să poată muta pe unul din cîmpurile corespondente arătate. De aceea cîmpului c2 îi corespunde unul din cîmpurile a2, a3 sau a4. Toate cele spuse despre cîmpul c2 sînt valabile și pentru cîmpul c3. La fel constatăm că și cîmpului b2 îi corespund cîmpurile a4 și b4 (dar nu cîmpul a5, din cauza variantei Rb2-b3! Ra5-b6 Rb3-c2 Rb6-a5 Rc2-d2! Ra5-b4 Rd2-d3), cîmpului b3 — cîmpul a5, iar cîmpului a3 — de asemenea cîmpul a5. Acum nu e greu de găsit planul de cîștig: **1.Ra3!** (ca răspuns la această mutare, conform analizei, negrul trebuie să mute regele pe cîmpul a5, dar regele negru se află deja acolo!) **1...Rb6 2. Rb2! Ra5 3.Rb3! Rb6 4.Rc3!** (bine este și 4.Rc2!) **4...Ra5 5.Rd2!** (nu 5.Rd3? din cauza 5... Rb4!) **5... Ra4** (dacă 5...Rb4, atunci 6.Rd3 și 7.Re4) **6.Re3!** (diagrama XXXIV A) **6...Rb4** (altfel 7. Re4) **7.Rd3 Ra3 8.Re4 R:a2 9.Rd5.**

XXXIV A



Albul cîștigă

În condițiile unei partide de turneu sau de meci, analiza de mai sus se face fără vreo însemnare scrisă. Cîmpurile „corespondente" trebuie ținute minte. Dacă partida este întreruptă, atunci se alcătuiește un tabel în care se înscriu toate rezultatele analizei. Să facem și noi un astfel de tabel (vezi tabelul 3).

TABELUL 3

Poziția regelui alb	Unde trebuie să mute regele negru
Pe cîmpul d5	
Pe cîmpul e4	
Pe cîmpul d3	La a2 sau b4
Pe cîmpul e3	La a2
Pe cîmpul d2	La a2 sau a3
Pe cîmpul c2	La a2, a3 sau b4
Pe cîmpul c3	La a2, a3 sau a4
Pe cîmpul b2	La a4 sau b4
Pe cîmpul b3	La a5
Pe cîmpul a3	La a5

Deci, pentru a stabili cîmpurile corespondente, în primul rînd trebuie găsite acele poziții ale regelui părții mai tari, în care se obține cîștigul. După aceea trebuie examinate cîmpurile vecine cu cele cîștigătoare și găsite cîmpurile lor corespondente (dacă există), pe care ocupîndu-le și mutarea fiind la adversar, partea mai slabă obține remiza. Celelalte cîmpuri corespondente se găsesc pe baza „vecinătății".

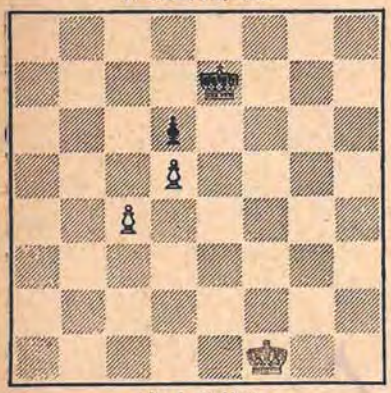
Nu trebuie să se creadă că între cîmpurile corespondente există totdeauna o relație asemănătoare opoziției regilor, deoarece se poate întîmpla ca unuia dintre cîmpurile ocupate de regele părții mai tari să-i corespundă cîteva cîmpuri pe care să se găsească regele advers. De exemplu, în poziția lui Walker, cîmpului d2 îi corespund cîmpurile a2 și a3 (vezi tabelul 3). Într-adevăr, dacă atunci cînd regele negru se află la a3 albul joacă Rd2, atunci urmează R:a2 și negrul obține remiza trecînd de pe un cîmp corespondent, pe altul. Exemplele date arată că între teoria opoziției regilor și cea a cîmpurilor corespondente

există o oarecare deosebire. Metoda de realizare a avantajului obținut este însă, în ambele cazuri, aceeași: partea mai tare trebuie să manevreze în așa fel cu regele, încît să nu permită regelui advers să ajungă pe cîmpurile corespondente sau, în cazuri particulare, pe acele cîmpuri de pe care se poate duce cu succes o luptă pentru opoziție.

Să facem analiza altui final (diagrama XXXV). Aici albul cîștigă dacă regele său reușește să ajungă pe cîmpurile b6, a6

XXXV

J. DRTINA, 1907



Albul cîștigă

sau g6. De aceea cîmpurilor a5, b5, f5 și g5 le corespund numai cîmpurile a7, b7, f7 și g7. Pe baza vecinătății putem stabili că cîmpului f4 îi corespund numai cîmpurile f6 și f8, cîmpului g4 — cîmpurile g6 și g8, cîmpului b4 — cîmpurile b6 și b8. Să așezăm regele alb pe cîmpul e4. Acestui cîmp îi corespund numai cîmpurile e7 și e8, deoarece cîmpul e4 se află alături de cîmpurile f4 și f5. Acum nu este greu de observat că regele negru trebuie să se afle mereu pe aceeași coloană cu regele alb, deoarece în caz contrar el întîrzie să ocupe cîmpurile corespondente pe flancul regelui sau al damei. De exemplu, dacă la mutarea albului Re4 negrul joacă Rf6, atunci urmează Re4-d4 Rf6-e7 Rd4-c3 Re7-d7 Rc3-b4 Rd7-c7 Rb4-a5 ! (cîștigarea opoziției simple diagonale) Rc7-b7 Ra5-b5 și cîștigă. Același lucru se întîmplă și în cazul cînd negrul răspunde la Re4 cu Rd7: Re4-f5 Rd7-e7 Rf5-g6 și cîștigă. Să ne continuăm analiza. Pe baza vecinătății găsim că cîmpului e3 îi corespund cîmpurile e7 și e8, iar cîmpului f3 — cîmpul f7 (dacă la mutarea albului Rf3 negrul răspunde Re7, atunci albul cîștigă prin Rf3-g4 !, de exemplu: Re7-f6 Rg4-f4 ! Rf6-e7 Rf4-g5 !, sau Re7-f7 Rg4-f5 !, sau Re7-f8 Rg4-f4 ! — opoziția la distanță). În același fel găsim că cîmpului f2 îi corespund cîmpurile f6 și f8 (opoziția la distanță), cîmpului g3 — cîmpul g7, iar cîmpului g2 — cîmpurile g6 și g8. Să alcătuim ca și înainte un tabel (vezi tabelul 4).

TABELUL 4

Poziția regelui alb	Unde trebuie să mute regele negru
Pe cîmpurile a6, b6, g6	—
Pe cîmpul a5	La a7
Pe cîmpul b5	La b7
Pe cîmpul f5	La f7
Pe cîmpul g5	La g7
Pe cîmpul b4	La b6 sau b8
Pe cîmpul f4	La f6 sau f8
Pe cîmpul g4	La g6 sau g8
Pe cîmpul e4	La e7 sau e8
Pe cîmpul e3	La e7 sau e8
Pe cîmpul f3	La f7
Pe cîmpul g3	La g7
Pe cîmpul f2	La f6 sau f8
Pe cîmpul g2	La g6 sau g8

Cîștigul se obține prin **1.Rg2 !** (cîmpurile g6 și g8 sînt inaccesibile regelui negru) **1...Rf6** (dacă 1...Rf7, atunci 2. Rf3 ! La 1...Rf8 urmează 2.Rf2 ! Re7 3.Rg3 Rf7 4.Rf3 !) **2.Rf2 ! Rf7** (sau 2... Rg6 3.Re3 și regele alb ajunge înaintea celui negru pe flancul damei) **3.Rf3 ! Re7 4.Rg4 !** (nu însă 4.Re4? Re8 !) **4...Rf8 5.Rf4 ! Re7 6.Rg5 ! Rf7 7.Rf5 !** și **8.Rg6.**

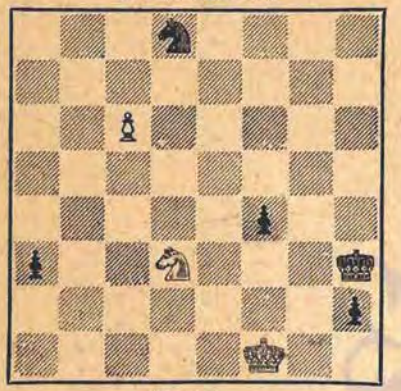
Teoria cîmpurilor corespondente o vom întîlni adeseori în analiza diverselor finaluri (de pioni, de figuri ușoare, de turnuri etc.). În unele cazuri corespo-

denţa cîmpurilor se stabileşte pe baza culorii lor (vezi diagramele 95 şi 540—541).

În finaluri se aplică pe scară largă diferite idei tactice. O puternică impresie face studiul lui Troiţki (diagrama XXXVI).

XXXVI

A. TROITKI, 1923



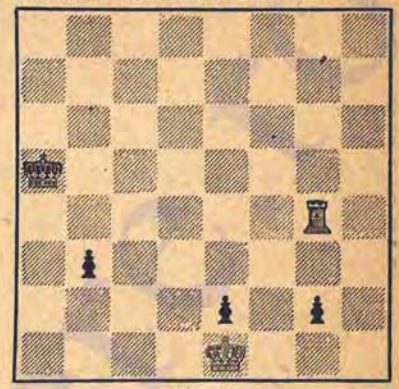
Remiză

1.Cf2+ Rg3 2.c7 a2 (cum obţine acum albul remiza?) **3.Ce4+ Rf3** (nu merge 3...Rg4 sau Rh3 din cauza 4.c8D+, nici 3...Rh4 din cauza 4.c:d8D+) **4.Cd2+ Re3 5.Ce4+ Re4** (regele negru nu poate muta pe coloana „d") **6.Cd2+ Re5 7.Ce4+ Re4** (dacă 7...Re6 sau 7...Rf5, atunci 8.c8D+, iar la 7...Rf6 urmează 8. c:d8D+) **8.Cd2+** (un cal neobosit!) **8...Re3 9.Ce4+** şi regele negru nu poate scăpa de şah etern.

În partida Romanovski-Platz (diagrama XXXVII) s-a jucat: **1.R:e2? b2 2.Tg8 Ra6 3.Ta8+ Rb7** şi albul a cedat. Mai tîrziu Romanovski a găsit remiza cu ajutorul şahului etern: **1.Tg5+! Ra4** (dacă regele negru va căuta să se apropie de turn, el trebuie să treacă peste coloana „e", după care devine imediat posibilă mutarea T:g2 şi dacă b2, atunci T:e2+ şi cîştigă) **2.Tg4+ Ra3 3.Tg3! Ra2** (sau 3...Rb4 4. Tg4+ Rc3 5.Tg3+ Rc2 6. T:g2) **4.T:g2 b2 5.T:e2.**

XXXVII

ROMANOVSKI-PLATZ, Petersburg, 1916

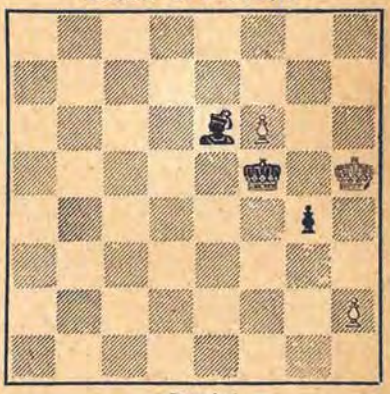


Remiză

În exemplul lui Ganşin remiza se poate obţine cu ajutorul patului (vezi diagrama XXXVIII): **1.f7! N:f7+ 2.Rh4** (cu ameninţarea 3.h3) **2...Rf4 3.h3! g3.**

XXXVIII

„Şahmati v SSSR", Nr. 6, 1951
Articolul lui V. GANŞIN



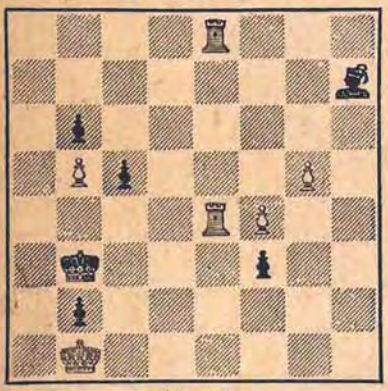
Remiză

Nu este uşor de găsit soluţia în studiul lui Korolkov (diagrama XXXIX): **1.g6!**

N:g6 2.f5 ! N:f5 3.T8e5 Nh7 4.Tf5 ! (dacă acum 4...N:f5, atunci albul e pat) **4...e4 5.T:f3+ e3 6.Td3 ! N:e4** şi albul e pat, turnul fiind legat.

XXXIX

V. KOROLKOV, 1948

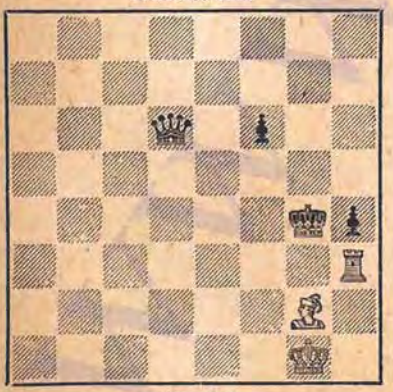


Remiză

În partida Lilienthal-Bonci Osmolovski (diagrama XL) albul a obţinut remiza. Este suficient ca regele alb să

XL

LILIENTHAL-BONCI OSMOLOVSKI.
Moscova, 1946



Remiză

mute pe cîmpurile g1, h1 şi h2; dacă dama ocupă linia întîi, atunci turnul trebuie să mute pe linia a treia: **1.Rh1 Df4 2.Rg1 De1+ 3.Rh2 Dd1** (luînd cîmpul f3 turnului alb) **4.Te3 ! Dd2 5.Th3 !** şi adversarii au căzut de acord asupra remizei.

Instructive sînt două studii ale lui V. Cehover. Într-unul din ele (diagrama XLI) albul construieşte o „fortăreaţă inexpugnabilă": **1.Rd1 ! Th2 2.Re2 T:g2**

XLI

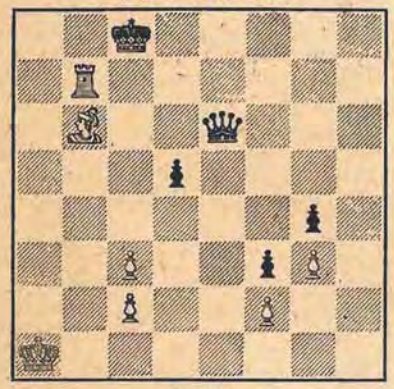
V. CEHOVER, 1939

Remiză

3.Rf1 Th2 4.Rg1 Th6 5.f3 ! şi nici turnul, nici regele negru nu pot pătrunde în lagărul advers. Şi mai interesant este cel de al doilea studiu (diagrama XLII): **1.Tc7+ !** (cu scopul de a sili pionul d5 să ajungă la c4. Dacă imediat 1.Nd4, atunci 1...R:b7 şi negrul ciştigă, de exemplu: 2.Rb2 Ra6 3.Rb1 Rb5 4. Rb2 Ra4 5.Na7 De1 6.Nd4 Df1, cu variantele: 7.Nc5 Db5+ 8.Nb4 Db6 sau 7.Na7 Db5+ 8.Ra2 Dc4+ 9.Rb2 d4 ! 10.N:d4 Df1 ! 11.Na7 Db5+ 12.Ra2 Dd5+ 13.Rb2 Db7+, sau 7.Ne3 Db5+ 8.Ra2 De2 ! 9.Rb2 D:e3 !) **1...Rb8 2.Tc4 ! d:c4 3.Nd4 !** (vezi diagrama 869) Poziţia aceasta este o „fortăreaţă"; pe negru îl încurcă propriul pion c4.

XLII

V. CEHOVER, 1952

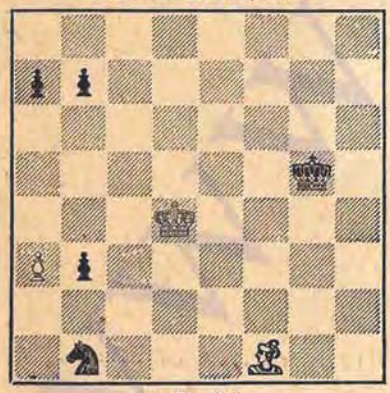


Remiză

În studiul lui Bondarenko (diagrama XLIII), albul obține remiza: **1.Nd3 C:a3 2.Re3 Rf4 3.R:b3 Re3 4.Na6!** (o așa numită „mutare intermediară". Înainte de a lua calul, albul face o mutare favorabilă cu nebunul) **4...b:a6 5.R:a3.**

XLIII

F. BONDARENKO, 1946

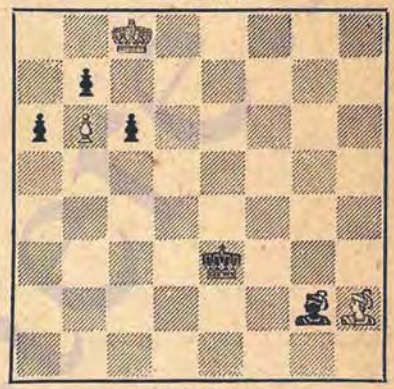


Remiză

În studiul lui H. Rinck (diagrama XLIV) albul reușește să cîștige cu ajutorul blocadei: **1.Ng1+! Rd3 2.Ne5!** (acum cîmpul c5 este solid blocat) **2...Re4** (sau 2...a5 3.R:b7 a4 4.Rc7 a3 5.b7 a2 6.Nd4! R:d4 7.b8D a1D 8.Dh8+ și cîștigă) **3.R:b7 R:e5 4.Re7 Rb4 5.b7 e5 6.b8D+** etc.

XLIV

H. RINCK



Albul cîștigă

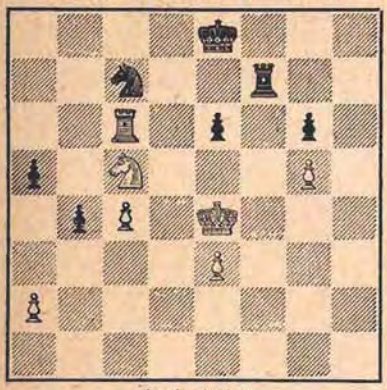
Este folosit ca materialul conținut în acest manual să fie studiat din punctul de vedere al interdependenței dintre strategie și tactică. Cu alte cuvinte, în fiecare final există un plan de joc, construit în funcție de poziția tuturor forțelor și, de asemenea, pe baza ideilor strategice și tactice care pot fi aplicate în acea poziție.

În partida Smislov-Simaghin (diagrama XLV) albul a găsit calea cea mai scurtă de realizare a avantajului său pozițional: **1.Re5! Rd8 2.Tb6!** (este necesară eliberarea cîmpului c6 pentru regele alb) **2... Re8 3.Rd6 Tf2 4.Re6 Te2 5.Tb7!** (împingînd regele negru la marginea tablei) **5...Ce8 6.Ta7 Rb8 7.Te7** și negrul a cedat.

În studiul lui A. Herbstmann (diagrama XLVI) negrul are un mare avantaj material, dar figurile sale sînt prost așezate. Continuarea corectă este legată de sacrificarea ultimului pion: **1.e6!**

XLV

SMÎSLOV-SIMAGHIN. Moscova. 1951

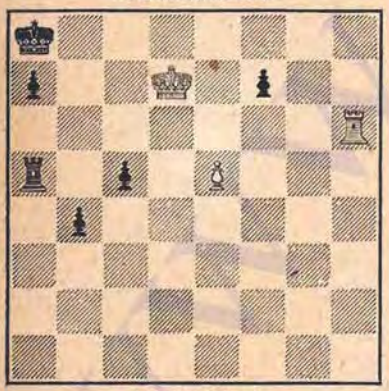


Albul cîştigă

(cu scopul de a interfera linia 6-a) **1...f:e6 2.Re6 a6** (dacă 2...Ta6+ atunci 3.Rc7) **3.Th8+ Ra7 4.Th7+ Ra8** (sau 4...Rb8 5.Rb6 Tb5+ 6.R:a6 şi cîştigă) **5.Rb6 Tb5+ 6.R:a6 Tb8 7.Ta7** mat.

XLVI

A. HERBSTMANN



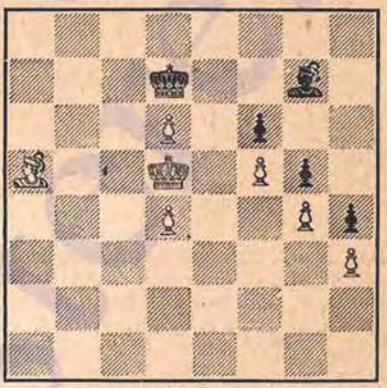
Albul cîştigă

Nebunul rău, adică un nebun blocat de proprii pioni, se întîlneşte relativ rar în practica şahistă. În partida Salanski-Piankov (diagrama XLVII) albul a folosit faptul că negrul avea un nebun rău :

1.Nd8 ! R:d8 (acceptarea sacrificiului este forţată ; dacă 1...Nh8 atunci 2.Ne7 Ng7 3.Rc5 Nh8 4.Nf8 Re8 5.Rc6 R:f8 6. d7 Re7 7.Rc7 şi cîştigă) **2.Re6 Nf8** (după

XLVII

SALANSKI-PIANKOV. Moscova. 1952



Albul cîştigă

2... Re8 3.d7+ Rd8 4.Rf7 Nh8 5.Rg8 sau 4...Nh6 5.R:f6, negrul nu poate să scape de pierdere) **3.R:f6 N:d6 4.R:g5 Ne7+ 5.f6 Nf8 6.Rg6** (bine este şi 6.R:h4) cu cîştig uşor.

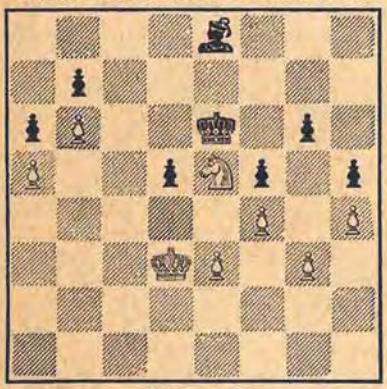
În partida Averbach-Koliakov albul a cîştigat aducîndu-şi adversarul în zugzwang (diagrama XLVIII) :

1.Rc3 ! Re7 (nu merge 1...Rd6 din cauza 2.Rd4 Re6 3.Rc5) **2.Rb3 Re6 3.Cd3 Rd6** (sau 3...Nc6 4.Rc3 Re7 5.Rd4 Rd6 6.Cc5 şi cîştigă) **4.Rc3 Ne6** (mutarea tentantă 4...Rc6 se para prin 5.Rb4 Rd6 6.Ce5 Re7 7.Rc5 Re6 8.Cf3) **5.Ce5 Re5** (sau 5...Ne8 6.Rd4 şi negrul se află în zugzwang) **6.C:g6 Rb5 7.Ce5** etc.

Mari succese se pot obţine aplicînd principalele idei strategice : întărirea poziţiei figurilor proprii şi stînjenirea figurilor adverse. Aceasta s-a întîmplat, de exemplu, în partida Zubarev-Alexandrov

XLVIII

AVERBACH-KOLIAKOV, Moscova, 1951

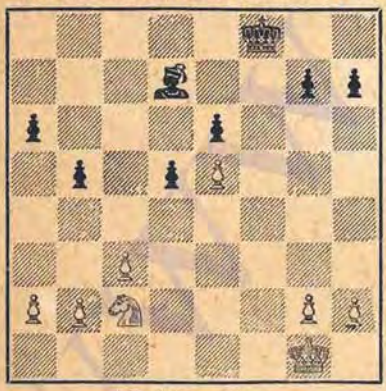


Albul cîștigă

(diagrama XLIX): **1.Rf2** (în primul rînd albul își întărește poziția regelui, iar numai după aceea a calului) **1...Re7** (cum a arătat N. Grigoriev, la 1...Rf7 2.Re2 Rg6, urmează 3.Ce3 Rg5 4.g3,

XLIX

ZUBAREV-ALEXANDROV, Moscova, 1915



Albul la mutare

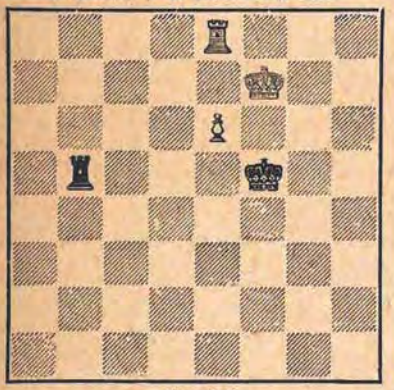
după care lupta este decisă de manevra regelui: Re2-d3-d4-c5) **2.Re3 Rd8 3.Rd4 Re7 4.Re5 Ne8 5.Cb4 Nb7 6.g3** (împiedică mutarea 6... d4) **6... Nc8** (negrul este condamnat la o apărare pasivă) **7.Cd3** (calul se îndreaptă spre flancul regelui spre a slăbi pionii adversarului) **7...Nd7 8.Cf4 g6** (altfel urmează: 9.Ch5 g6 10.Cf6) **9.Ch3 h6 10.Cf4 g5 11.Ch5** (pentru a slăbi și mai mult pionii negri prin manevra Ch5-f6-g4) **11... Ne8 12.Cf6 Nf7 13.Cg4 h5 14.Ce3 Ng6** (dacă 14...h4, atunci 15.g:h4 g:h4 16.Cg2 h3 17.Cf4 cîștigînd un pion și partida) **15.h4** (fixînd pionul h5) **15...g:h4** (sau 15... g4 16.Cg2 și 17.Cf4, ceea ce este și mai rău pentru negru) **16.g:h4 Ne4** (altfel urmează 17.Cg2) **17.Cf1** (începutul unei lungi călătorii a calului, în urma căreia el ajunge forțat pe cîmpul f4) **17...Nf3 18.Cd2 Ne2** (sau 18...Nd1 19.Cb3, de exemplu 19...N:b3 20.a:b3 și finalul de pioni este cîștigat) **19.Cb3 Ng4** (la 19...Nf3, albul putea juca 20.Cc1 Ne4 21.Ce2 și 22.Cf4) **20.Cd4** (și acum era posibilă ruta calului spre f4 prin c1, d3 sau e2) **20...Nh3** (ca și pînă acum, negrul nu poate muta regele și de aceea este obligat să permită calului să ajungă la e2) **21.Ce2 Nf5 22.Cf4 Ng4** (restul e simplu — trebuie trecută numai mutarea adversarului) **23.b4 Rd7 24.Rb6 Nf3 25.R:a6 Re6 26.C:e6** și negrul a cedat.

Numeroasele lucrări ale unei serii întregi de teoreticieni au permis tragerea unor concluzii și generalizări deosebit de prețioase, lămurind care sînt raporturile de forțe ale celor două părți, care duc la anumite rezultate. Însă în cele mai multe dintre aceste reguli pot fi găsite un mare număr de excepții. Lucrul acesta este foarte natural, deoarece în șah, în afara raportului de forțe, acționează și alți factori, ca de exemplu: poziția mai mult sau mai puțin bună a figurilor și a pionilor, gradul de îndepărtare a figurilor principale de marginea tablei etc. Pe scurt, în fiecare final, fiecare regulă teoretică trebuie interpretată creator, ținînd minte că cea mai mică schimbare în poziție atrage după sine și o oarecare schimbare în strategie și tactică, ceea ce influențează rezultatul luptei.

În poziția lui Kling și Horwitz (diagrama L) negrul obține remiza: **1... Tb6! 2.e7** (inutil este 2.Te7 din cauza 2...Ta6, iar dacă 2.Th8, atunci 2...T:e6 3.Th5+ Rg4! cu remiză) **2... Tf6+ 3.Rg7 Tg6+ 4.Rh7 Rf6! 5.Tf8+** (la

L

J. KLING și B. HORWITZ. 1851

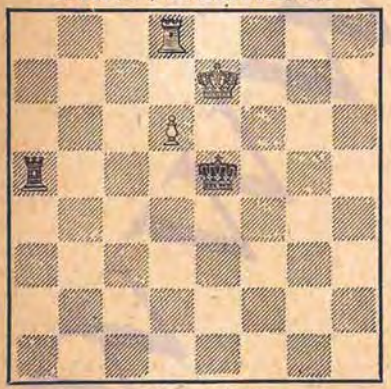


Remiză

5.Ta8 urmează 5... Tg7+) **5... R:e7!** Cealaltă poziție a lui Kling și Horwitz

LI

J. KLING și B. HORWITZ. 1851



Albul câștigă

este foarte asemănătoare cu precedenta (diagrama LI). În timp ce acolo exista remiza, acum albul câștigă: **1...Ta6 2.Th8! T:d6** (altfel 3.Th5+ și 4.d7) **3.Th5+**.

Cea mai mare parte a exemplelor din manual sînt consacrate problemei realizării avantajului material. O deosebită importanță practică are realizarea unui pion în plus. Analizînd unele exemple, cititorul va vedea că realizarea avantajului material nu este totdeauna posibilă, deoarece partea cea mai slabă are drept compensație un avantaj poziționat oarecare (ca, de exemplu, în poziția din diagrama L). Totuși, în majoritatea cazurilor, soarta luptei este decisă de superioritatea materială. Interesant este finalul partidei Bogoliubov-Alehin (diagrama LII) în care adversarii au căzut de acord asupra remizei în urma repetării de trei ori a aceleiași poziții.

LII

BOGOLIUBOV-ALEHIN.

Meciul pentru Campionatul mondial. 1934

Albul câștigă

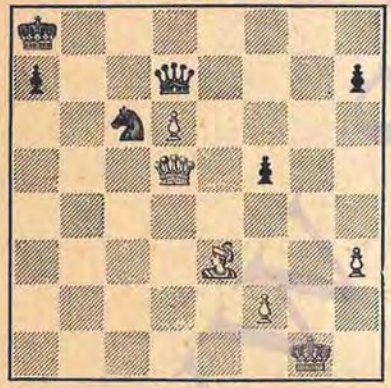
Cum a demonstrat mai tîrziu Em. Lasker, albul ar fi putut câștiga forțat: **1...Rd3 2. Tb8 Rc2 3. f5! b2 4. Rf4 Ta4+** (dacă direct 4...b1D, atunci 5. T:b1 R:b1 6. f6! cu variantele: 6...Rc2 7. f7 Ta8 8. Rf5 Rd3 9. Rf6

Re4 10. Rg7 Rf3 11. g4 Rg3 12. f8D și câștigă, sau 6...Tf2+ 7. Re5 Tf3 8. g4 T:h3 9. g5 și câștigă) **5. Re5 Ta3 6. T:b2+ R:b2 7. g4 T:h3 8.g5 Rc3 9. f6 Tg3 10. f7 ! T:g5+ 11. Re4 ! Tg4+ 12. Re3 ! Tg3+ 13. Rf2** și câștigă, sau **5...Ta5+ 6. Re6 Ta6+ 7. Rf7 Ta3 8. T:b2+ R:b2 9.g4 T:h3 10. g5 Rc3 11. f6 Rd4 12. Rg7 Re5 13. f7 Tf3 14. g6** și câștigă.

Realizării avantajului poziţional îi va fi acordată, de asemenea, în manual suficientă atenţie. Din multe exemple cititorul va vedea importanţa centralizării regelui, a poziţiei armonioase a figurilor şi pionilor şi, de asemenea, însemnătatea elementelor strategice. În partida Lisiţin-Holmov (diagrama LIII) albul a câştigat prin : **1. Nf4 !** (întărind

LIII

LISIȚIN-HOLMOV. Kiev, 1954



Albul câștigă

pionul d6 cu scopul de a elibera dama pentru îndeplinirea altor sarcini) **1... Rb7** (după 1...Rb8? decide 2. D:c6 ! şi d6-d7-d8D — combinaţie bazată pe îndepărtare şi transformare) **2. Rh2** (regele alb se îndreaptă spre adăpost) **2...a6** (negrul nu are posibilitatea de a organiza un contrajoc. După 2...a5 3. h4 Rc8 4. h5 a4 5. Dc4, albul ar fi câştigat fie pionul a4, fie pionul h7) **3. h4 !** (cu ameninţarea h4-h5-h6, creînd în acelaşi timp şi o bază pentru damă pe cîmpul g7. Înaintarea pionului „h" întăreşte poziţia albului) **3...h5** (dacă 3...Rc8, atunci 4. h5 !, de exemplu : 4...Rb7 5. h6 Rc8 6. Rg3 ! Rb7 7. Ne5 ! şi 8. Rf4 ; după aceea albul schimbă damele şi pionul f5 cade) **4. Dd1 !** (cu această mutare se câştigă un pion, deoarece 4...Df7 nu este bine din cauza 5. d7) **4...Cb4** (această ieşire se pareză pe cale tactică) **5. D:h5 Cd5 6. Dd1 !** (dacă acum 6...De6, atunci albul răspunde 7. Dd4 urmat de h4-h5) **6... C:f4 7. Df3+ Rb6 8. D:f4 Re5 9. h5!** (apărînd indirect şi pionul d6) **9...Df7 10. h6 Re6 11. Dh4 Dh7 12. Df6 f4 13. d7+ !** şi negrul a cedat.

În capitolul acesta am vorbit despre cîteva dintre cele mai importante probleme ale strategiei şi tacticii, relative la teoria finalurilor. În afară de aceasta am examinat o serie de exemple instructive. Analizînd din toate punctele de vedere numeroasele finaluri cuprinse în acest manual, cititorul se va putea convinge încă o dată de justeţea concluziilor teoretice expuse mai sus ; în plus, el va avea o bună ilustrare pentru toate elementele tacticii şi strategiei (vezi tabelele 1 şi 2) şi diferitele lor posibilităţi de combinare (combinaţii şi planuri strategice de joc[1].

---

[1] Ca o completare la materialul examinat mai sus, dăm cîteva poziţii instructive :

I. Alb : Rc6, Te7, pion c5. Negru : Rc8, Dd1, pioni c7 şi a6. Remiză : **1.Te8+ Dd8 2. Tg8 !** (cu scopul de a atrage dama la g8) **2...a5** (după 2...D:g8, regele alb este pat) **3.T:d8+ !** (acum mutarea aceasta este posibilă) **3...R:d8 4. Rb5** etc. Unul dintre studiile lui L. Kubbel conţine un joc asemănător.

II. Alb : Rh7, pioni g2 şi h2. Negru : Rh5, pion c7. Remiză : **1.g4+ ! Rg5** (sau 1...R:g4 2. Rg6 c5 3. h4 ! R:h4 4. Rf5) **2.Rg7 ! c5 3.h4+ ! R:g4** (sau 3...R:h4 4. Rf6 ! R:g4 5. Re5) **4. Rg6 !** (cu ameninţarea 5. h5) **4...R:h4 5. Rf5** (T. Gorghiev).

III. Alb: Rg1, Te1, pioni f2, g3. Negru: Rf3, Ta3. alb câştigă : **1. Rf1** (nu 1. Te3+? din cauza 1...T:e3 2. f:e3 R:g3 remiză) **1...Tb3** (sau 1...Ta2 2. Te3+ şi 3.Rg2) **2. Te3+ ! T:e3 3. f:e3 R:g3** (dacă 3...R:e3, atunci 4. Rg2 Re4 5.Rh3 Rf5) **4. Re2 Rg4 5. Rd3 Rf5 6. Rd4 Re6 7. Re4.**

SFATURI METODICE

Cartea aceasta este destinată nu numai jucătorilor de înaltă calificare, ci şi celor cu o calificare mai slabă. Tot materialul cuprins în lucrare este expus în ordinea dificultăţii crescînde şi, datorită acestui fapt, cunoaşterea finalurilor mai uşoare va simplifica studierea exemplelor mai grele. În afară de aceasta, situînd diferitele exemple în cadrul fiecărui capitol, autorul a căutat să prezinte întîi acele exemple care pot surveni în cadrul analizelor ulterioare. Aşa, de exemplu, în fiecare capitol, exemplele conţinînd un număr de pioni mai mare sînt date după cele care conţin un număr de pioni mai mic. Din acest motiv şi capitolele „Damă contra turn" sau „Turn contra pion" au fost situate la începutul cărţii, deoarece ele pot fi folositoare în analiza finalurilor de pioni, de turnuri etc.

Paralel cu studierea teoriei trebuie acordată atenţie şi practicii. Participarea la competiţii întăreşte şi lărgeşte cunoştinţele teoretice. Este folositoare, de asemenea, verificarea lor în partide de antrenament neoficiale, jucînd diferite finaluri cînd pentru una din părţi, cînd pentru cealaltă.

Recomandăm ca analiza fiecărui final să se facă de unul singur, fără a se consulta textul, şi numai după aceea să se verifice studiul făcut. Problema principală constă în alcătuirea planului strategic de joc, care să ţină seama de toate particularităţile poziţiei figurilor şi pionilor, şi a operaţiilor tactice posibile. Dacă în 8—10 minute nu s-a reuşit să se găsească soluţia justă, atunci trebuie consultat textul care însoţeşte poziţia din diagramă.

O dată cu trecerea timpului, după studierea multilaterală a teoriei finalurilor şi dobîndirea experienţei necesare în jucarea lor, cel care le studiază îşi va însuşi ceea ce se cheamă „tehnica finalului". Cu cît nivelul teoretic al şahistului este mai ridicat, cu cît practica sa este mai mare, cu atît mai înaltă va fi tehnica lui de joc în finaluri. Creşterea rapidă a tehnicii şahiste atîrnă foarte mult nu numai de analiza critică a jocului altora, ci şi de analiza autocritică, obiectivă a propriilor greşeli şi realizări.

Trebuie să amintim cititorilor că memorizarea mecanică a diferitelor poziţii şi generalizări teoretice este dăunătoare. În locul ei, este absolut necesar să înţelegi, aş spune să simţi, întregul mers al luptei în fiecare exemplu analizat. În acest caz studierea finalurilor tipice şi a generalizărilor teoretice poate fi foarte folositoare.

Capitolul I

MATUL ÎMPOTRIVA REGELUI SINGUR

Acest capitol trebuie studiat în primul rînd de către şahiştii neexperimentaţi, deoarece în numeroase finaluri jocul ajunge de multe ori la poziţii în care trebuie realizat avantajul a unuia sau două turnuri, a doi nebuni etc. împotriva regelui advers rămas singur.

MATUL CU DOUĂ TURNURI

Plasa de mat poate fi creată chiar în mijlocul tablei (diagrama 1). Mai simplu şi mai bun este însă un alt plan. Dacă în poziţia din diagrama 2 la mutare este negrul, el trebuie să joace: **1...Rd8**, după care urmează **2. Tb8** mat sau **2. Ta8** mat. Dacă la mutare este albul, el trebuie să treacă mutarea adversarului, de exemplu: prin **1. Rb3** (se poate juca şi 1. Tb6) **1...Rd8 2. Tb8** mat. Puţin mai grea este poziţia din diagrama 3: **1. Ta4+ Re5 2. Tb5+ Rd6 3. Ta6+ Re7 4. Tbb6** (bine este şi 4. Rf2, cu scopul de a trece mutarea adversarului, de exemplu 4...Rc8 5. Ta7! Rd8 6. Tb8 mat, sau 4...Rd7 5. Tb7+ Rc8 6. Taa7 Rd8 7. Ta8 mat) **4...Rd7** (după 4...Rc8 5. Ta7! matul într-o mutare este inevitabil) **5. Ta7+ Re8 6. Tbb7** (sau R-oriunde) **6...Rd8 7. Tb8** mat.

1

Poziţie de mat cu 2 turnuri

2

Mat în 2 mutări

3

Mat în 7 mutări

MATUL CU DAMA

În diagramele 4, 5, 6 şi 7 sînt prezentate diferite poziţii de mat. Împingerea regelui advers spre marginea tablei se face adeseori numai cu dama. În poziţia din diagrama 8, albul joacă în felul următor: **1. Dd6! Rf5** (la 1...Re3 albul poate juca 2. Dd5) **2. De7 Rg6** (sau

4

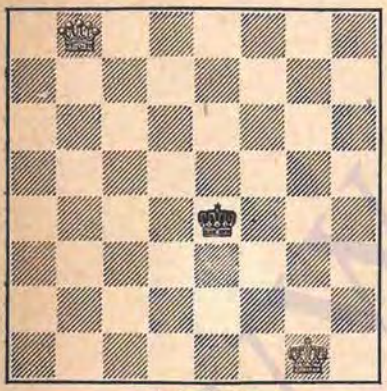
5

6

7

Poziții de mat cu dama

8



Albul cîștigă

2...Rf4 3. De6 Rg5 4. Df7 Rg4 5. Df6 Rh5 6. Dg7 etc.) **3. Df8 Rg5 4. Df7 Rg4. 5. Df6 Rh5 6. Dg7 Rh4** (acum regele negru se poate deplasa numai pe coloana „h") **7. Rf2 Rh5 8. Rf3 Rh4 9. Dg4** mat, sau **9. Dh6** mat. Această metodă este comodă pentru șahistul începător (evită patul). Matul poate fi obținut mai ușor prin acțiunea coordonată a regelui și damei. În poziția din diagrama 9 urmează: **1. Rf7! Rd5 2. De3 Re4** (2...Rd6 3. Da5 Rd7 4. Dc5 Rd8 5. Re6 Re8 6. De7 mat, sau 3... Rc6 4. Re6 Rb7 5. Rd6 Rb8 6. Rc6 și 7. Dc7 mat) **3. Re6 Rf4 4. Dd3 Rg4** (4...Rg5 5. Dg3+ Rh6 6. Rf6 și mat

9

Albul cîștigă

la mutarea următoare. Se poate juca și 5. Df3 Rh4 6. Dg2 Rh5 7. Rf5 Rh6 8. Dg6 mat, nu însă 6. Rf6? sau 6. Rf5?, din cauza patului) **5. De3! Ph5 6. Dg3** (se poate juca și 6. Dg1) **6... Rh6 7. Rf6 Rh7 8. Dg7** mat.

MATUL CU TURNUL

În poziția din diagrama 10 este prezentat un exemplu tipic de mat cu turnul. După cum se vede, pentru a da mat este absolut necesară obținerea opoziției regilor, sau ca regele părții mai slabe să fie împins în colț (diagrama 11). În diagrama 12 albul dă mat în 2 mutări: **1. Te3** (trecînd mutarea adversarului) **1...Rg8 2. Te8** mat. În poziția din diagrama 13 urmează **1. Re6 Rf8 2. Te7** (merge și 2. Tf7+, deoarece la 2...Re8 albul joacă 3. Tf5 Rd8 4. Tc5 Re8 5. Tc8 mat, iar 2...Rg8 duce la

10

11

Poziții de mat cu turnul

12

Mat în 2 mutări

varianta principală) **2...Rg8 3. Tf7 Rh8 4. Rf6 Rg8 5. Rg6 Rh8 6. Tf8** mat, sau **1. Ta7 ! Rf8 2. Re6 Rg8 3. Rf6 Rh8 4. Rg6 Rg8 5. Ta8 mat.** În poziția din

13

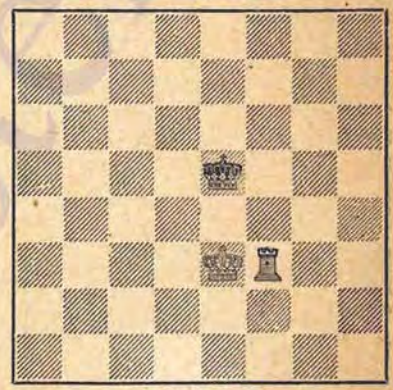
14

Albul câștigă. In exemplul 14 albul dă mat în 3 mutări

diagrama 14 albul dă mat în trei mutări : **1. Td4 Rf1 2. Tg4 Re1 3. Tg1** mat.

Ceva mai greu este matul cu turnul dacă regele părții mai slabe ocupă o poziție centrală. În poziția din diagrama 15 albul joacă **1. Tf4 Rd5** (relativ la 1...Re6, vezi varianta B) **2. Te4!** (tăind accesul regelui negru pe coloana „e") **2... Rc5** (relativ la 2...Rd6, vezi varianta A) **3. Td4 !** (acum regelui negru i-a fost luată și coloana „d") **3...Rb5 4. Rd3 Rc5 5. Rc3 !** (pentru a trece adversarului mutarea) **5...Rb5** (după 5...Rc6 albul joacă 6. Rb4 Rb6 7. Td6+ Rb7 8. Rb5 Rc7 9. Rc5 Rb7 10. Tc6 ! Ra7 11. Tb6 ! Ra8 12. Rc6 Ra7 13. Rc7 Ra8 14. Ta6 mat) **6. Te4! Rb6** (sau 6...Ra5 7. Tb4 !

15



Albul câștigă

Ra6 8. Rc4 Ra5 9. Rc5 ! Ra6 10. Rc6 Ra7 11. Ta4+ Rb8 12. Ta5 Rc8 13. Ta8 mat) **7. Rb4 Ra6 8. Te6+ Ra7 9. Ra5 Rb7 10. Rb5 Ra7 11. Te7+ Ra8 12. Rb6 Rb8 13. Te5 Ra8 14. Te8** mat.

Varianta A. **2...Rd6 3. Rd4 Re6 4. Te6+ Rb5** (sau 4...Rc7 5. Rc5 Rd7 6. Rd5 Rc7 7. Td6 Rb7 8. Tc6 Ra7 9. Rc5 Rb7 10. Rb5 Ra7 11. Tb6 și mat în 3 mutări) **5. Td6** (cu scopul de a trece mutarea adversarului) **5...Rb4** (la 5...Ra5 urmează 6. Rc4 ! Ra4 7. Ta6

mat) **6. Tb6+ Ra5 7. Re5.** Mai departe albul joacă după metoda indicată în analiza diagramei 13.

Varianta B. **1...Re6 2. Rd4!** (pentru ca, dacă negrul joacă 2...Rd6, să oblige regele negru să se retragă pe linia a 7-a prin 3. Tf6+. La 2...Re7 cel mai bine este 3. Rd5! Rd7 4. Tf7+ Re8 5. Re6. Dacă 2...Rd7, atunci 3. Rd5 Re7 4. Tf1 Rd7 5. Tf7+, sau 3. Tf6 Re7 4. Re5 Rd7 5. Te6 Rc7 6. Td6 etc. După cum se vede, de data aceasta este bine ca regele părții mai tari să fie așezat la intervalul unei mutări de cal față de regele advers: vezi mai sus 2. Rd4! și 3. Rd5! Foarte des spațiul se micșorează cu ajutorul unor neînsemnate mutări de turn: vezi mai sus 1. Tf4, 5. Te6, 6. Td6) **2...Rd6 3. Tf6+ Rd7 4. Rd5 Re7 5. Re5 Rd7 6. Te6!** (luînd adversarului coloana „e") **6...Re7 7. Td6!** (ocupînd și coloana „d") **7...Rb7 8. Rd5 Re7 9. Re5 Rb7 10. Te6! Ra7 11. Tb6** și mat în trei mutări.

MATUL CU DOI NEBUNI

Doi nebuni pot face mat regele advers în oricare dintre colțurile tablei. În poziția din diagrama 16 urmează **1. Ne6** mat. Citeodată se poate da mat și la marginea tablei; de exemplu, în poziția din diagrama 17 albul joacă **1. Nh6** mat. În diagrama 18 regele negru trebuie adus în unul din colțurile a1 sau h1: **1. Nb2!** (pentru a lua regelui negru cîmpul c1) **1...Re1 2. Ne2! Rf1 3. Rf3!** (altfel regele negru fuge pe cîmpul g2) **3...Rg1** (dacă 3...Re1, atunci 4. Nc3+! Rf1 5. Nd3+ Rg1 6. Rg3! Rh1 7. Nb2 dînd mutarea

16

17

Albul cîștigă

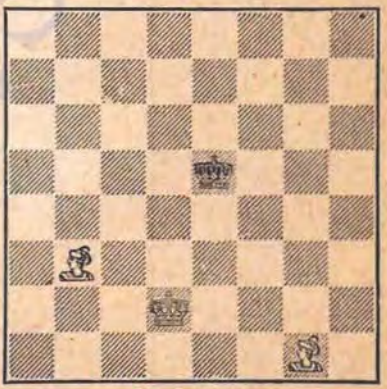
18

Albul cîștigă

negrului, 7...Rg1 8. Nd4+ Rh1 9. Ne4 mat) **4. Ne5!** (luînd cîmpul h2) **4...Rf1** (sau 4...Rh1 5. Rg3 Rg1 6. Nd3 Rh1 7. Nc3, dînd mutarea adversarului, 7...Rg1 8. Nd4+ Rh1 9. Ne4 mat) **5. Ne3 Rg1 6. Rg3 Rf1 7. Nd3+ Rg1 8. Nd4+ Rh1 9. Ne4** mat.

Alungarea regelui apărării de pe cîmpurile centrale spre marginea tablei se obține prin acțiunea coordonată a nebunilor și regelui. Doi nebuni sînt așezați deosebit de bine atunci cînd se află pe diagonale alăturate. De aceea, în poziția din diagrama 19 este bine

19



Albul cîștigă

1. Ne5!, după care nebunii se completează armonic unul pe altul: **1...Re4 2. Nc4!** (dînd mutarea negrului) **2... Re5** (relativ la 2...Rf3, vezi varianta A) **3. Re3 Rf5 4. Nd4!** (cu această mutare

bună albul micşorează suprafaţa pe care se poate deplasa regele negru) **4...Rg6** (dacă 4...Rg4, sau 4...Rg5, atunci cel mai bine este 5. Nd3 !, micşorînd mobilitatea regelui negru) **5. Rf4 !** (nu însă 5. Nd3+ ? din cauza 5...Rf7) **5...Rh5** (sau 5...Rh7 6. Nf7 ! Rh6 7. Nf6 Rh7 8. Rf5 Rh6 9. Ng8 Rh5 10. Ng7 Rh4 11. Rf4 Rh3 12. Nd5 Rh2 13. Rf3 Rh3 14. Nf6 Rh2 15. Rf2 Rh3 16. Ne6+ Rh2 17. Ne5+ Rh1 18. Nd5 mat) **6.Nd3 ! Rh6 7. Nf6 Rh5 8. Ng7 Rh4 9. Ng6 Rh3 10. Rf3 Rh2 11. Nf5 Rg1 12. Ne3 Rh2 13. Rf2 Rh1 14. Nd4 Rh2 15. Ne5+ Rh1 16. Ne4** mat.

Varianta A. **2... Rf3 3. Nd3 ! Rf4 4. Nd4 ! Rf3 5. Ne3 Rg3 6. Ne2 Rg2 7. Re1 Rg3 8. Rf1 Rh4 9. Rf2 Rh3 10. Ng5 ! Rh2 11. Ng4 Rh1 12. Nh4 Rh2 13. Ng3+ Rh1 14. Nf3** mat.

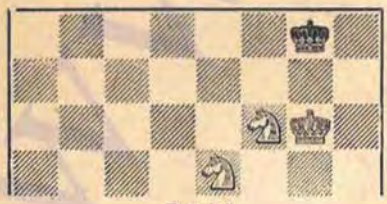
MATUL CU CAII

Cu doi cai se poate da mat numai în cazuri speciale. Astfel, de exemplu, în poziţia din diagrama 20 albul poate juca **1. Cd3** mat. În poziţia din diagrama

20

Mat într-o mutare

21



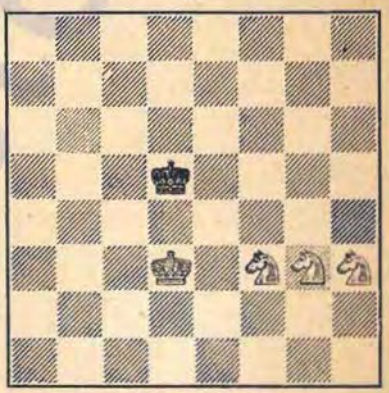
Remiză

21 este rău **1...Rh8??** din cauza **2. Cf7** mat. Corect este **1...Rf8** remiză.

Trei cai dau mat forţat. Se pune însă problema: există astfel de finaluri? Să examinăm un studiu al lui A. Herbstmann şi L. Kubbel (Alb: Rg2, Ch3; Negru: Rd2, Cf1, Ch5, Pe2): **1. Cg1 !** (dacă acum 1...e1D sau 1...e1T, atunci 2. Cf3+. Nimic nu dă nici 1...Cf4+ 2. Rh1 e1C din cauza 3. Cf3+ ! C:f3 — pat cu trei cai) **1...Ce3+ 2. Rh3 Cf4+** (sau 2...e1C 3. Cf3+ !) **3. Rh2 Cg4+** (după 3...e1C 4. Cf3+ C:f3 5. Rg3 se pierde calul) **4. Rh1 Cf2+** (4...e1C 5. Cf3+ !) **5. Rh2 e1C** (nu există ceva mai bun) **6. Cf3+ ! C:f3 7. Rg3 Re3** pat.

În poziţia din diagrama 22 matul se obţine în modul următor: **1. Cf4+ Re5** (sau 1...Rd6 2. Rd4 Rc6 3. Ce4 etc)

22



Albul cîştigă

2. Ce4+ Rb4 (la alte mutări cel mai bun răspuns este tot 3. Cd4, continuînd reducerea spaţiului regelui. Cum vedem, trei cai aşezaţi alături formează un fel de zid de nepătruns) **3. Cd4 Ra3 4. Rc3 Ra4 5. Cd5 Ra5 6. Cd6 Ra4** (sau 6...Ra6 7. Rb4 Ra7 8. Rb5 Rb8 9. Rb6 Ra8 10. Cc7+ şi 11. Cc6 mat) **7. Cb7 !** (luînd regelui advers cîmpul a5) **7...Ra3 8. Ce5 Ra2 9. Rc2 Ra3 10. Cb5+ Ra2 11. Cb4+ Ra1 12. Cb3** mat.

MATUL CU CALUL ŞI NEBUNUL

Matul cu calul şi nebunul se obţine din orice poziţie în maximum 33 de mutări, în unul din colţurile tablei, de aceeaşi culoare cu diagonala pe care se mişcă nebunul. Dacă nebunul este de cîmpuri albe, atunci matul se dă numai pe cîmpurile a8 şi h1; dacă nebunul este de cîmpuri negre, matul se dă la h8 sau a1. În diagrama 23 este arătată poziţia finală de mat. Poziţia de mat din diagrama 24 a survenit în urma unei greşeli deosebit de grave a negrului — ca răspuns la şahul nebunului, regele s-a dus în colţ, în loc să mute la f8.

23

24

Poziţii de mat cu nebunul şi calul

Diagrama 25 ilustrează modul cum se dă matul după ce regele apărării a fost adus în colţul bun: **1. Ce5 Rb8 2. Ca6+ Ra8 3. Ne4** mat. Dacă la mutare este negrul: **1...Rb8 2. Ne6** (cu scopul de a trece mutarea adversarului) **2...Ra8** şi s-a ajuns la poziţia iniţială, la mutare fiind albul. Poziţia din diagrama 26 a fost analizată încă de Philidor. În acest exemplu regele negru este dus din colţul h8 la a8: **1. Cf7+ Rg8 2. Ng6** (trece mutarea adversarului) **2...Rf8 3. Nh7 Re8** (vezi diagrama 27) **4. Ce5! Rf8** (relativ la 4...Rd8, vezi varianta A) **5. Cd7+ Re8 6. Re6 Rd8 7. Rd6 Re8** (sau 7...Rc8 8. Cc5 Rd8 9. Ng6 şi apoi ca în varianta principală) **8. Ng6+ Rd8 9. Ce5 Re8 10. Nf7 Rd8** (10...Rb8 11. Ne6 şi regele negru este definitiv încercuit pe cîmpul a8) **11. Cb7+ Re8 12. Re6 Rb8 13. Rb6 Re8 14. Ne6+**

25

26

Albul cîştigă

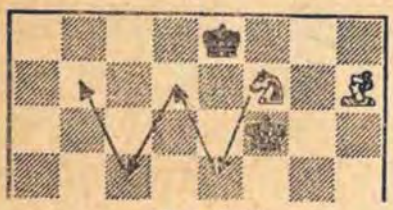
Rb8 (restul corespunde diagramei 25) **15. Cc5 Ra8 16. Nf5 Rb8 17. Ca6+ Ra8 18. Ne4** mat.

Varianta A. **4...Rd8 5. Re6!** (o mutare calmă, care pare să permită evadarea regelui negru) **5...Re7** (la variante pe care le-am examinat deja duce 5...Re8 6. Cd7 Rd8 7. Rd6 Re8 8. Ng6+ etc. La 5...Rc8 trebuie jucat 6. Cd7 Rb7 7. Nd3 Re6 8. Ne4 Re7 9. Nd5 Rd8 10. Rd6 Re8 11. Ne6 Rd8 12. Nf7 Rc8 13. Cc5 Rb8 14. Ne6 şi regele negru este înconjurat) **6. Cd7! Re6 7. Nd3! Re7 8. Ne4 Re8 9. Rd6 Rd8 10. Ng6 Re8 11. Ce5 Rb8** (sau 11...Rd8 12. Cb7+ Rc8 13. Rc6, vezi mai sus) **12. Nf5 Ra7 13. Re7 Ra8 14. Rb6! Rb8 15. Ca6+ Ra8 16. Ne4** mat.

Trebuie remarcat drumul pe care l-a făcut calul (drumul care este arătat în diagrama 27 prin săgeţi). Acest drum este un zig-zag care aminteşte litera M răsturnată.

În completare la poziţiile din diagramele 26—27, să mai examinăm una (diagrama 28) în care se foloseşte o metodă diferită de înghesuire a regelui

27



Albul cîştigă

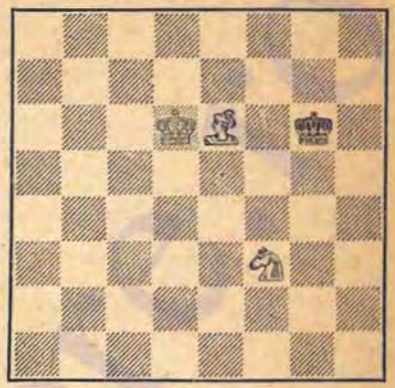
28

Albul cîştigă

negru : **1. Cg6**+ (se poate juca şi 1. Cd7+ Re8 2. Re5 Re7 3. Rd5 Rd8 4. Rd6, de exemplu 4...Re8 5. Ng8 Rd8 6. Nf7, sau 4...Rc8 5. Cc5 Rd8 6. Nf7. Această metodă de înghesuire a regelui negru este dată în analiza diagramei 27) **1...Re8 2. Re5 Rd8 3.Rd6 Re8 4. Nd5 Rd8 5. Ne6 Re8 6. Cf4 Rd8** (dacă 6...Rb8, atunci decide 7. Cd5 !, de exemplu : 7...Ra7 8. Nb5 Rb7 9. Rd7, sau 7...Rc8 8. Re7 Rb8 9. Rd7 Ra7 10. Nb5 cu mat în cîteva mutări) **7. Ce6**+ **Re8 8. Re5 Rb8 9. Rb6 Re8 10. Nb5 Rb8 11. Na6 Ra8 12. Cd4 Rb8 13. Ce6**+ **Ra8 14. Nb7** mat. De data aceasta toate figurile albe parcurg un drum care aminteşte litera M răsturnată.

Înghesuirea regelui aflat în centru nu se poate face decît prin acţiunea coordonată a tuturor figurilor. În poziţia din diagrama 29 urmează : **1. Re7 Rg7 2. Nf7 Rh6 3. Rf6 Rh7 4. Ce5 Rh6 5. Ne8 ! Rh7 6. Ng6**+ **Rh8** după care survine poziţia din diagrama 26, sau **2...Rh7 3. Rf6 Rh8 4. Ce5 Rh7 5. Ng6**+ **Rh8** şi rezultă din nou aceeaşi poziţie. Dacă **1...Rh5**, atunci **2. Rf6 Rh6 3. Nf7**

29

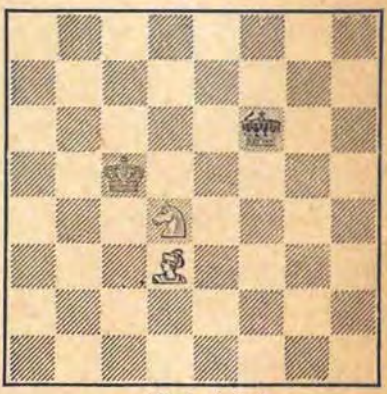


Albul cîştigă

Rh7 4. Ce5 ! ajungînd la poziţia pe care am analizat-o.

În poziţia din diagrama 30 albul joacă **1. Cf3 !** (după această mutare nebunul îşi completează armonios acţiunile — nebunul controlează cîmpurile albe, calul pe cele negre) **1...Re6 2. Ne4 Rf6** (regele negru caută să se îndrepte spre colţul h8 şi nu spre cîmpul a8, care este alb. Dacă 2...Re7, atunci 3. Rd5, de exemplu :

30



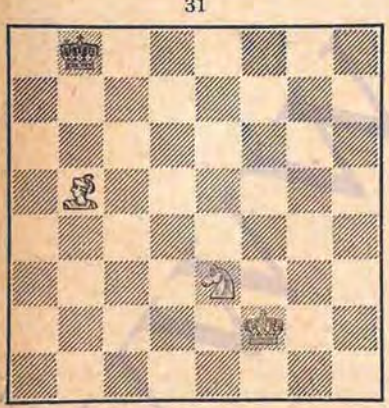
Albul cîştigă

3...Rd7 4. Nf5+ Rc7 5. Rc5 Rd8 6. Rd6 Re8 7. Ce5 Rf8 8. Re6 Rg7 9. Cf7 Rg8 10. Rf6 şi se ajunge la poziţia survenită după prima mutare a negrului în poziţia din diagrama 26; la 5...Rb7 urmează 6. Ce5 Rc7 7. Cd7 ! Rb7 8. Nd3 Rc7 9. Nb5 Rd8 10. Rd6 Re8 11. Nc4 Rd8 12. Nf7 Rc8 13. Cc5 şi cîştigă; sau 6...Ra6 7. Cd7 ! Ra5 8. Nc2 Ra6 9. Na4 Ra5 10. Nc6 Ra6 11. Rb4 Ra7 12. Nb5 ! Rb7 13. Rc5 Rc7 14. Nc6 Rd8 15. Rd6 Re8 16. Nd5 Rd8 17. Nf7 şi cîştigă, deoarece a survenit o poziţie analoagă celei de după mutarea a 8-a a negrului, în poziţia din diagrama 26. Dacă după 3...Rd7 4. Nf5+ negrul joacă 4...Re7, atunci 5. Ne6 ! Rf6 6. Rd6 Rg6 — vezi diagrama 29, sau 5...Re8 6. Rd6 Rf8 7. Rd7 ! Rg7 8. Re7 Rg6 9. Ng4 Rg7 10. Nf5 Rg8 11. Ce5 ! Rg7 12. Cf7 ! Rg8 13. Rf6 Rf8 14. Nh7 ! ajungînd la poziţia din diagrama 26 după mutarea a treia a albului) **3.Rd6 Rf7 4. Nf5 Rf6 5. Ne6 ! Rg6** şi s-a ajuns la poziţia din diagrama 29.

Coordonarea acţiunilor figurilor uşoare se obţine aşezîndu-se calul cît mai aproape de nebun, pe unul din cîmpurile de aceeaşi culoare cu diagonalele lui. Un exemplu al unei astfel de acţiuni a calului şi nebunului este arătat în analiza poziţiei din diagrama 30. Un alt exemplu bun pe aceeaşi temă este acela din diagrama 31. După **1. Cd5 !** regele negru nu poate părăsi zona colţului a8. În continuare albul dă mat, cum s-a arătat în analiza diagramei 25, de exemplu: **1...Rb7 2. Re3 Rb8 3. Rd4 Rb7 4. Re5 Re8 5. Rd6 Rd8 6. Re6 Re8 7. Re7 Rb8 8. Rd8 Rb7 9. Rd7 Rb8 10. Cb6 Rb7 11. Cc8 Rb8 12. Na6 Ra8 13.Re6 Rb8 14. Rb6 Ra8 15. Ce7 Rb8 16. Ce6+ Ra8 17. Nb7** mat.

Tot ceea ce s-a spus despre nebunul de cîmpuri albe este pe deplin valabil şi pentru nebunul de cîmpuri negre; planul de cîştig este analog[1].

31



Albul cîştigă

[1] În poziţia din diagrama 31, după 1. Cd5 !, regele negru a fost „împresurat". Spaţiul controlat de el este egal, cu excepţia cîmpurilor b6 şi c7, cu triunghiul a5-a8-d8. Merită atenţie poziţia lui Chéron (Alb: Rg7, Nb3, Cd3; Negru: Re7). În care libertatea de mişcare a regelui negru este limitată de triunghiul a3-a8-f8. Metoda lui Chéron se bazează pe alungarea regelui din triunghiul mare (a3-a8-f8) într-unul mai mic (a5-a8-d8): **1. Nf7 Rd6 2. Rf8** (se poate juca şi 2. Rf6 Rd7 3. Nb3, de exemplu 3...Rd6 4. Ne6, sau 3...Re8 4. Ce5 ! trecînd în poziţia lui Philidor-vezi diagramele 26—27) **2...Rd7 3. Ne4 Rd8** (sau 3...Rd6 4. Re8, continuînd înghesuirea regelui) **4. Nb5 Rc7 5. Re7 Rb6 6. Ne8 Rc7 7. Nd7 Rb7 8. Rd6** (la cîştig ducea de asemenea 8. Rd8) **8...Rb6 9. Nc6 Ra5 10. Rc5 Ra6 11. Ce5 Ra5 12. Cc4+ Ra6 13. Rd6 Ra7 14. Rc7 Ra6 15. Nd7 Ra7 16. Nb5 Ra8 17. Cb6+ Ra7 18. Cc8+ Ra8 19. Nc6** mat. Spre regret, metoda lui Chéron nu este întotdeauna aplicabilă, deoarece citeodată este foarte greu să se ajungă la poziţia iniţială, cu regele alb pe cîmpul g7.

În completare la diagramele 29—30 să examinăm metoda de joc propusă de Maizelis. Pentru a aplica această metodă toate figurile se centralizează: Rd4, Ne4 şi Cc4. După aceea, cu ajutorul regelui şi nebunului, regele advers este înghesuit la marginea tablei. De exemplu, dacă regele negru stă la f2, atunci poate urma **1. Re5 Rg3 2. Rf5 Rh4 3. Nf3 Rg3 4. Re4 Rf2 5. Rf4** etc. Dacă regele negru stă la e6: **1. Nd3** (trecînd mutarea adversarului) **1...Rf6 2. Rd5 Rf7 3. Re5 Rg7 4. Re6 Rf8 5. Rf6 Re8 6. Ce5 Rd8 7. Nb5** etc. În cele din urmă se ajunge la poziţii pe care le-am analizat în diagramele 25, 26, 27, 28.

Capitolul II

TRANSFORMAREA PIONULUI ÎN DAMĂ

Finalul „rege și pion contra rege" ascunde multe subtilități. Cel mai bine este ca regele să stea înaintea pionului. Pionul de turn cîștigă și el destul de des, dar numărul posibilităților de remiză ale apărării este destul de însemnat (nu poate fi folosită opoziția).

Doi pioni în plus cîștigă cu foarte rare excepții. De obicei se transformă în damă numai un singur pion, celălalt fiind folosit pentru a face mutări de tempo. Cîștigul cu ajutorul unei figuri ușoare și a unui pion este analog, figura ușoară servind pentru mutări de tempo. În afară de aceasta, ea apără pionul.

REGE ȘI PION CONTRA REGE

Un pion în plus, atunci cînd pe tablă se află numai regii, este departe de a asigura întotdeauna cîștigul. De exemplu, în poziția din diagrama 32, dacă la mutare este albul, survine un pat. Dacă însă la mutare este negrul, atunci albul cîștigă: după mutarea forțată **1...Rg7** urmează **2. Re7** și **3. f8D**. În diagrama 33 remiza se obține indiferent cine este la mutare: **1...Rb8 2. a7+ Ra8 3. Ra6.** În poziția din diagrama 34 după **1. c8D?** negrul este pat. Cîștigă **1. c8T!**

32

Albul la mutare — remiză

33

Remiză

31

Albul cîștigă

35

Albul la mutare — remiză

Cînd regele alb se află pe linia a 6-a, totul atîrnă de opoziție. Poziția din diagrama 35, cu toate că pare simplă, este foarte importantă pentru teoria finalurilor de pioni. Dacă la mutare este albul, atunci opoziția o are negrul și el obține remiza după **1. e7+** (ceva mai bun nu există! Dacă 1. Re5, atunci 1...Re7 2. Rf5 Re8! 3. Rf6 Rf8 etc.) **1...Re8.** Rezultatul se schimbă dacă la mutare este negrul, deoarece în acest caz opoziția o are albul și după: **1...Re8 2. e7 Rd7 3. Bf7** el își transformă pionul în damă. Este necesar să remarcăm trăsătura caracteristică a cîștigului în acest final: pionul înaintează pe linia a 7-a, fără șah. Dacă regele alb a ocupat un cîmp pe linia a 6-a înaintea pionului său (cu excepția pionilor de turn), atunci cîștigul este întotdeauna asigurat. În poziția din diagrama 36 albul cîștigă indiferent cine este la mutare: **1...Re8 2. Rg7,**

1...Rg8 2. Re7; sau, dacă la mutare este albul: **1. Re6** (se poate juca și 1. Rg6) **1...Re8** (la 1...Rg8 sau 1...Rg7, cel mai simplu este 2. Re7 !) **2. f6 Rf8 3. f7 Rg7 4. Re7** și cîștigă. În diagrama 37 negrul

36

Albul cîștigă

37

Remiză

are asigurată remiza deoarece pionul este de turn: **1...Rb8 2. Rb6 Ra8 3. a6 Rb8 4. a7+ Ra8 5. Ra6.**

Cînd pionii sînt pe coloana cailor, cîștigul este cîteodată îngreuiat din cauza posibilităților de pat. În poziția din diagrama 38 albul nu poate juca **1. g6+**, deoarece la aceasta urmează **1...Rh8 !** cu remiză (2. Rf7 — pat, sau

38

Albul cîștigă

39

Negrul cîștigă

2. g7+ Rg8 3. Rg6 — pat). Continuarea corectă este **1. Rf7 ! Rh8 2. Rg6 ! Rg8 3. Rh6 ! Rh8 4. g6 Rg8 5. g7** etc. Dacă în poziția din diagramă la mutare este negrul, jocul poate continua: **1...Rh8 2. Rf7 Rh7 3. g6+**, sau **1...Rg8 2. Rg6 Rh8 3. Rf7 Rh7 4. g6+** și cîștigă. De asemenea, în poziția din diagrama 39, trebuie jucat exact ! La cîștig duce numai **1...Rb3 ! 2. Rb1 Ra3 ! 3. Ra1 b3 4. Rb1 b2 5. Re2 Ra2** etc.

Este necesar să amintim că opoziția nu joacă întotdeauna un rol decisiv. De exemplu, în poziția din diagrama 40 urmează: **1. f5 + Rf6 2. Rf4 Rf7 3. Rg5 Rg7** (cîștigînd opoziția) **4. f6+ Rf7 5. Rf5 Rf8 ! 6. Re6 Re8 !** (cîștigînd din nou opoziția) **7. f7 + Rf8 8. Rf6** — pat. Negrul ar fi putut însă juca și **2...Rg7 3. Rg5 Rf7**, deoarece după **4. f6**, el tot ar fi putut juca **4...Rf8**. Pentru șahistul începător este însă mai bine să păstreze opoziția în toate finalurile de acest fel.

40

Remiză

41

Dacă la mutare este albul — cîștigă
Negrul la mutare — remiză

În poziția din diagrama 41 rezultatul luptei depinde de cine este la mutare. **1. Re5 !** (cîștigînd opoziția) **1...Rb7 2. Rd6 ! Re8 3. Re6 Rb8 4. Rd7 Rb7 5. e5**, sau **1...Rd7 2. Rb6 ! Re8 3. Re6** și cîștigă. Dacă la mutare este negrul, atunci urmează **1...Rb7 !** (cîștigînd opo-

ziția) **2. Re5 Re7!** (din nou opoziție) **3. Rd5 Rd7!** remiză.

Deci, dacă regele părții mai tari se află alături de pionul său, iar regele advers se află în fața pionului, atunci la o apărare corectă cîștigul nu se poate obține; o excepție la această regulă nu poate fi decît poziția din diagrama 35, în care regele apărării, aflîndu-se pe ultima linie, este obligat să cedeze opoziția, sau poziția din diagrama 42 în care cîștigul se obține indiferent cine este la mutare. Dacă la mutare este albul, atunci el joacă **1. Rf5! Rg8** (sau 1...Rf8 2. Rf6!, etc) **2. Rg6! Rf8 3. Rf6 Re8 4. e7** și cîștigă; dacă la mutare este negrul, atunci **1...Rg8 2. Rg6!**, sau **1...Rf8 2. Rf6** etc. Dacă regele părții mai tari se află în fața pionului său și deține și opoziția, atunci cîștigul este asigurat. Dacă regele alb stă pe linia a 6-a, în fața pionului său, atunci cîștigul este asigurat, indiferent cine este la mutare. Dacă regele părții mai tari se află în fața pionului său, la interval

42

Albul cîștigă

43

Albul cîștigă

de cel puțin un cîmp, atunci cîștigul se obține prin cîștigarea opoziției. În exemplul din diagrama 43 albul obține astfel victoria: **1. f3!** (datorită mutării de pion pe care o are în rezervă, albul cîștigă opoziția) **1...Re6 2. Rg5 Rf7** (sau 2...Re5 3. f4+ Re6 4. Rg6! Re7 5. f5 Rf8 6. Rf6! Rg8 7. Re7 și cîștigă) **3. Rf5!** (nu 3. f4? Rg7! remiză) **3...Rg7 4. Re6! Rf8** (sau 4...Rg6 5. f4) **5. Rf6 Re8 6. f4 Rf8 7. f5! Re8 8. Rg7** și pionul se transformă în damă. În poziția din diagrama 44 albul nu-și poate valorifica avantajul: **1...Re7! 2. Re4** (dacă 2. Rc4 sau 2. Rd4, atunci respectiv 2...Rc6 sau 2...Rd6, cîștigînd opoziția) **2...Re6!** (instalîndu-se în opoziție diagonală simplă) **3. Rd4 Rd6** remiză.

Atunci cînd pionii sînt de margine obținerea cîștigului este mai dificilă.

44

Remiză

45

Remiză

De exemplu, nu se poate cîștiga în poziția din diagrama 45, deoarece aici jocul ajunge la exemplul de remiză din diagrama 37. Pionul de turn se poate transforma în damă numai dacă regele său ajunge pe un cîmp de pe coloana calului, vecin cu cîmpul de colț. Pentru un pion alb aflat pe coloana „a" aceste cîmpuri vor fi b7 și b8, pentru pionul „h" cîmpurile g7 și g8 etc. În poziția din diagrama 46 albul nu poate face nimic împotriva înaintării h5-h4-h3-h2-h1D. Schimbată întrucîtva se prezintă situația în poziția din diagrama 47. Dacă la mutare este albul, atunci se obține

46

Negrul cîştigă

47

Albul la mutare — cîştigă. Negrul la mutare — remiză

cîştigul după **1. a4! Re5 2. a5 Rb5 3. a6** etc., dar dacă la mutare este negrul, atunci albul nu poate cîştiga din cauza depărtării pionului de regele său: **1...Re5 2. a4 Rb4 3. a5 R:a5.**

În poziţia din diagrama 48 regele alb nu se află pe cîmpul b7, dar îl poate

48

Albul cîştigă

49

Negrul la mutare — face remiză

ocupa chiar dacă la mutare este negrul. **1...Rd7** (nu dă nimic 1...Rd5 2. a4 Rc4 3. a5 etc.) **2. Rb7!** (după 2. a4? Rc8 negrul obţine remiza) **2...Rd6 3. a4 Re5 4. a5** şi pionul se transformă în damă. În poziţia din diagrama 49 negrul la mutare obţine remiza, punînd în poziţie de pat fie regele propriu, fie pe cel advers: **1...Rf6**, de exemplu **2. Rh7 Rf7 3. Rh8 Rf8 4. Rh7** (4. h6 Rf7 5. h7 Rf8 — pat) **4...Rf7 5. h6 Rf8 6. Rg6 Rg8 7. h7+ Rh8 8. Rh6** — pat. Remiza se obţine şi după **1...Rf7.** Dacă la mutare este albul, atunci el cîştigă prin **1. Rg7! Rf5 2. h6 Rg5 3. h7.**

Pentru a obţine remiza în poziţia din diagrama 50 este suficient ca regele negru să ocupe cîmpul c8. Într-adevăr, după **1...Re8 2. a6 Rb8,** sau **2. Ra7 Re7 3. a6 Re8** survin poziţii care ne sînt deja cunoscute. Ocuparea cîmpului c8 (sau c7) asigură remiza în toate cazurile similare. Face excepţie numai o singură poziţie, aceea din diagrama 51.

50

Negrul la mutare — remiză

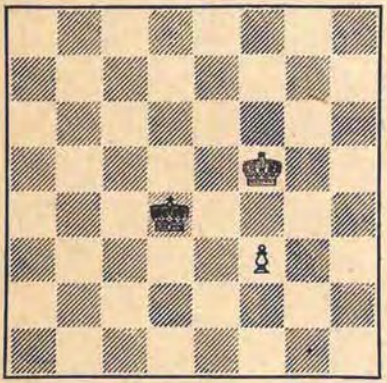
51

Albul la mutare — cîştigă

Aici, cu toate că regele negru a reuşit să ocupe cîmpul f8, albul cîştigă înaintîndu-şi pionul la h7. Această poziţie poate surveni, de exemplu, din următoarea situaţie: Alb — Rh5, pioni g4 şi h6. Negru — Rc5, pion h7. **1...Rd6 2. g5 Re7 3. g6 h:g6+ 4. R:g6 Rf8.**

Nu întotdeauna regele apărării reuşeşte să ocupe un cîmp în faţa pionului advers. Astfel, de exemplu, în poziţia din diagrama 52, albul cîştigă: **1. f4!** (bine este şi 1. Rg5) **1...Rd5 2. Rf6**

52



Albul cîştigă

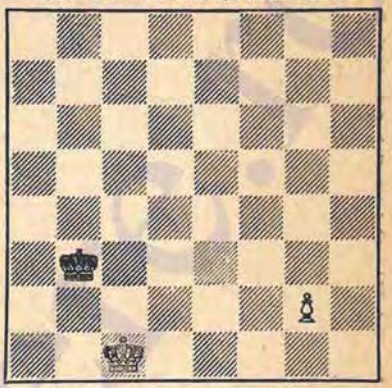
Rd6 (sau 2...Re4 3. f5 Rd5 4. Re7 şi cîştigă) **3. f5 Rd7 4. Rg7 Re8 5. f6** etc. Şi în poziţia următoare (diagrama 53) albul cîştigă : **1...Rg7 2. Re7 Rf6 3. Rd6 Rf7 4. e5 ! Re8 5. Re6 Rd8 6. Rf7.** În poziţia din diagrama 54, negrul la mutare obţine remiza : **1...Re3 2. Rd1 Rd3 3. Re1 Re3 4. Rf1 Rf4 5. Rf2 Rg4.** Albul la mutare cîştigă : **1. Rd2 !** (greşit este 1. g4? din cauza 1...Rc4 2. Rd2 Rd4 remiză) **1...Rc4 2. Re3 !** (nu însă

53

Albul cîştigă

54

E. SCHIFFERS,
„Manual pentru a învăţa singur şahul"



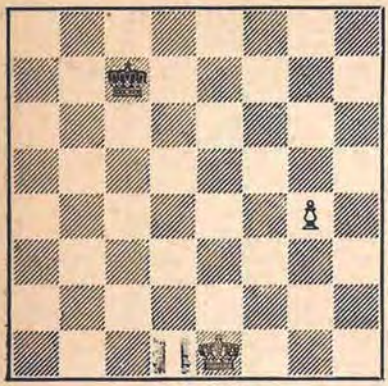
Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

2. g1?? Rd4 remiză) **2...Rd3 3. Rf4 !** (pentru alb este absolut necesar să ajungă cu regele în faţa pionului ; şi acum este rău 3. g4? din cauza 3...Re5 !) **3...Re6 4. Rg5 !** (încă este prematur 4. g4 Rf6, sau 4. g3 Rf6 5 Rg4 Rg6) **4...Rf7 5. Rh6 !** (chiar şi acum este greşit 4. g4? din cauza 5...Rg7 !, dar cîştigă 5. g3 Rg7 6. g4 Rf7 7. Rh6) **5...Rf6 6. g4 !** etc.

Exemplul 55 se soluţionează folosind o caracteristică tactică a regelui (vezi *„Introducerea"*) : **1. Rf2 !** (în niciun caz însă 1. Re2?? Rd6 2. Re3 Re5 3. Rf3 Rf6 4. Rf4 Rg6 remiză) **1...Rd6 2. Rg3 ! Re6 3. Rh4 ! Rf6 4. Rh5 Rg7** (sau 4...Rf7 5. Rh6 ! şi cîştigă) **5. Rg5 ! Rh7 6. Rf6 Rg8 7. Rg6** şi albul cîştigă.

Nu sînt rare poziţiile în care regele este departe de pionul său. În aceste cazuri foarte adeseori trebuie rezolvată problema dacă regele advers va putea sau nu opri pionul. Cît de repede se poate răspunde la această întrebare în poziţia din diagrama 56? Pentru a uşura calculul se foloseşte „regula pătratului". Se imaginează un pătrat a cărui latură să fie egală cu numărul de cîmpuri aflate

55



Albul cîştigă

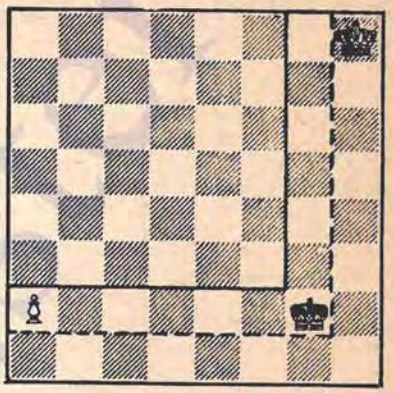
56

Regula pătratului.
Poate regele alb opri pionul?

între cîmpul pe care se află pionul şi cîmpul de transformare (inclusiv cîmpul pe care se află pionul şi cîmpul de transformare). Trebuie observat că mărimea acestui pătrat se micşorează pe măsură ce pionul se apropie de cîmpul de transformare. Regele apărării poate opri pionul numai dacă se află în acest pătrat, sau dacă fiind la mutare poate intra în el. De aceea în poziţia din diagrama 56 albul, jucînd **1. Re1** sau **1. Re2**, îşi asigură remiza. Dacă la mutare este negrul, atunci albul pierde.

Pentru un pion care se află în poziţia iniţială, pătratul se construieşte puţin altfel, din cauza faptului că pionul poate face la prima mutare doi paşi. În minte pionul trebuie deplasat cu un cîmp înainte şi numai după aceasta se trasează pătratul; altfel pot surveni greşeli de calcul. În consecinţă, în poziţia din diagrama 57 pătratul pionului a2 va fi a3-a8-f8-f3, indicat de linia com-

57



Regula pătratului.
Poate regele negru opri pionul?

pactă şi nu pătratul a2-a8-g8-g2, indicat de linia punctată. Aici remiza se obţine numai dacă negrul este la mutare, prin **1...Rf3**.

Dacă pionul este central, atunci pentru el pot fi trasate nu unul, ci două pătrate. De exemplu, în poziţia din diagrama 58, unul dintre pătrate este indicat de linia compactă, cel de-al doilea de linia punctată. Se înţelege de la sine că apărarea obţine remiza pătrunzînd cu regele în oricare dintre aceste două pătrate.

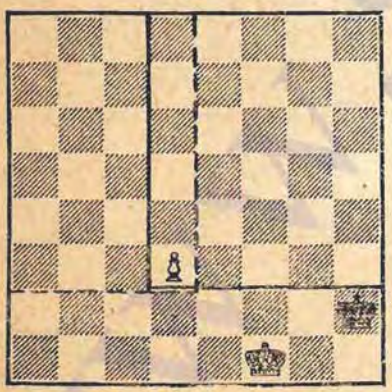
În poziţia din diagrama 58 negrul obţine remiza jucînd **1...Rg8** sau **1...Rg7**.

58

Regula pătratului.
Poate regele negru opri pionul?

Strict vorbind, fiecare pion are două pătrate. Numai că unul dintre ele, sau amîndouă (în special la pionii care n-au depăşit jumătatea tablei) ies în afara limitelor tablei; un exemplu îl poate

59



Regula pătratului.
Poate regele negru opri pionul?

constitui poziţia din diagrama 59, în care negrul la mutare face remiză prin **1...Rg3 2. Re2 Rf4.**

Trebuie subliniat că regula pătratului este bună numai în cazul cînd regele pionului nu ia parte la luptă. De exemplu, în ultima poziţie, după **1...Rh3** regele negru intră în pătratul pionului, dar după **2. Rf2 Rg4 3. Re3 Rf5 4. Rd4 Re6 5. Re5 Rd7 6. Rd5** albul cîştigă. Regula pătratului poate, de asemenea, să nu mai fie valabilă în cazul cînd pe tablă mai sînt şi alţi pioni. Dacă în poziţia din diagrama 59 negrul ar mai fi avut pioni la f4, f5 şi f6, atunci ar fi pierdut, de exemplu: **1...Rg3 2. d4 Rg4 3. d5 Rg5 4. d6 Rg6 5. d7.**

REGE ŞI DOI SAU TREI PIONI CONTRA REGE

Doi pioni legaţi, de regulă, asigură cîştigul partidei. Fac excepţie numai acele poziţii în care unul dintre pioni se pierde, iar celălalt nu se poate transforma în damă, chiar cu ajutorul regelui său. În poziţia din diagrama 60 negrul

60

Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

61

Albul cîştigă

la mutare obţine remiza: **1...R:b5 2. Rd4 Re6.** Dacă în poziţia iniţială regele alb

stă la e4, rezultatul se schimbă. După **1...R:b5**, jucînd **2. Rd5**, albul apără pionul şi îi asigură transformarea în damă.

Dacă pionii legaţi se pot apăra unul pe altul, atunci victoria se obţine chiar dacă regele este departe. În poziţia din diagrama 61 albul joacă **1. e6** (se poate juca şi 1. d6, deoarece pionul c5 este apărat indirect — la 1...R:c5 urmează 2. d7) **1...Rb6 2. Rb2 Re7 3. Re3 Rd6 4. Rd4 Re7 5. Re5 Re8** (dacă 5...Rb8, atunci 6. Rb6 Rc8 7. c7 Rd7 8. Rb7 urmat de 9. c8D) **6. Rb6 Rb8** (altfel 7. Rb7 şi c6-c7-c8D) **7. e7+ Re8 8. d6 !** (datorită acestei înaintări, mutarea este trecută negrului) **8...Rd7 9. Rb7** şi pionul se transformă.

În poziţia din diagrama 62, după **1. a4 Rb7 2. a5** pionii se apără unul pe altul. Negrul, la mutare, cîştigă unul din pioni prin **1...Rb7.**

62

Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

63

Albul cîştigă

Dacă unul dintre pioni este marginal, atunci negrul are unele posibilităţi de pat (diagrama 63). **1. Re3 Ra8 2. Rb4 Rb7 3. Rb5 Ra8 4. Ra5** (pentru a trece mutarea adversarului) **4...Rb7 5. a8D+ !** (sacrificarea acestui pion constituie singura cale de cîştig) **5...R:a8 6. Ra6 Rb8 7. b7 Re7 8. Ra7.** Cîştigul se obţine şi prin **4. Re5 Rb7 5. a8D+ R:a8 6. Re6 Rb8 7. b7 Ra7 8. Re7.**

Doi pioni izolaţi se pot de asemenea apăra unul pe altul, în mod indirect. Astfel, de exemplu, în poziţia din diagrama 64 siguranţa pionilor albi este garantată: **1...Rf6** (sau 1...Rh6 2. f6 !) **2. h6 !.** Încercarea negrului de a cîştiga pionul h6 după **2...Rf7 3. Rf2 Rg8** se parează prin mutarea **4. f6 !**

64

Albul cîştigă

65

Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

Ca şi în cazul pionilor legaţi, apărarea obţine remiza dacă unul dintre pioni cade, iar celălalt nu se poate transforma în damă cu ajutorul regelui său. În poziţia din diagrama 65 negrul la mutare obţine remiza: **1...Re7 2. Rf2 R:e6 3. Rg3 Rf6 4. Rh4 Rg6.** Dacă la mutare este albul, el cîştigă: **1. Rf2 Re7 2. Rg3 R:e6 3. Rh4 Rf6 4. Rb5** etc.

În cazul pionilor izolaţi survin uneori greutăţi din cauza posibilităţilor de pat ale adversarului. În poziţia din diagrama 66, după **1...Rd7 2. Rf6 Re8**, albul nu poate juca nici 3. c6, nici 3. Re6, deoa-

66

Albul cîştigă

67

Dacă la mutare este albul — remiză

rece în ambele cazuri negrul e pat. Continuarea corectă este **3. Re5 ! R:e7** (sau 3...Rd7 4. e8D+ R:e8 5. Rd6 Rd8 6. c6 Rc8 7. c7 ; se poate juca şi 4. Rd5 R:e7 5. Rc6 Rd8 6. Rb7, sau 4. c6+ R:e7 5. Rd5 Re8 6. Rc6, ajungînd la varianta principală) **4. e6 ! Re8 5. Re6 ! Rd8 6. Rd6 Re8 7. e7** şi albul transformă pionul în damă. Într-o poziţie analoagă, dar cu pionii de nebun şi turn (diagrama 67) negrul nu poate cîştiga : **1. Rg2 Re3 2. Rf1 Rf4** (dacă 2...Rf3 sau 2...h3, atunci albul e pat) **3. R:f2 h3 4. Rg1 Rg3 5. Rh1.** În poziţia din diagrama 68, dacă la mutare este albul, atunci negrul obţine remiza : **1. Rb7** (1. h7 Rf7 pat) **1...Rf7 2. Rb8 Rf8.** Dacă la mutare este negrul, atunci albul cîştigă : **1...Rf7 2. Rh7 R:f6 3. Rg8 Rg6 4. h7,** sau **2...Rf8 3. Rg6 Rg8 4. f7+ Rf8 5. h7.**

În poziţia din diagrama 69 albul cîştigă. După **1. f6** survine poziţia din diagrama 68, la mutare fiind negrul ; se poate juca şi **1. Rh7 Rf7 2. f6.** Aproape în acelaşi fel se obţine cîştigul dacă la mutare este negrul : **1...Rf7 2. Rh7 !** (la remiză duce 2. f6 ? ? Rf8 şi se ajunge la poziţia din diagrama 68, la mutare

68

Cu albul la mutare — remiză
Cu negrul la mutare — albul cîştigă

69

Albul cîştigă

fiind albul) **2...Rf8 3. Rg6 Rg8 4. f6 Rh8 5. Rf7 ! Rh7 6. Re8** urmat de f6-f7-f8D.

Cu cît pionii izolaţi sînt mai depărtaţi unul de altul, cu atît mai grea este lupta regelui advers împotriva lor. În poziţia din diagrama 70 albul cîştigă fără ajutorul regelui său, chiar dacă la mutare este negrul, de exemplu : **1...Re6 2. b6 Rd7** (dacă 2...R:e5, atunci 3.b7) **3. e6+** (se poate juca şi 3. b7 Rc7 4. e6 cu cîştig

70
Regula lui STUDENEŢKI şi regula lui CHÉRON

Albul cîştigă

uşor) **3...Rc6 4. e7 Rd7 5. b7** etc. Pentru uşurarea calculului în astfel de finaluri, se foloseşte foarte des regula lui Chéron,

denumită „regula lui șapte". Cu ajutorul acestei reguli nu este greu de stabilit dacă doi pioni izolați pot ajunge să se transforme fără ajutorul regelui lor, sau nu. Pentru aceasta trebuie adunată cifra care corespunde liniei pe care se află pionii, cu o altă cifră care indică distanța în cîmpuri dintre pionii izolați. Dacă suma acestor două cifre este egală sau mai mare de șapte, atunci unul dintre pionii izolați se transformă în damă. De exemplu, în poziția din diagrama 70 distanța dintre pioni este egală cu 2 (două cîmpuri), iar pionii stau pe linia a 5-a. În consecință, suma

71

Regula lui STUDENEȚKI
și regula lui CHÉRON

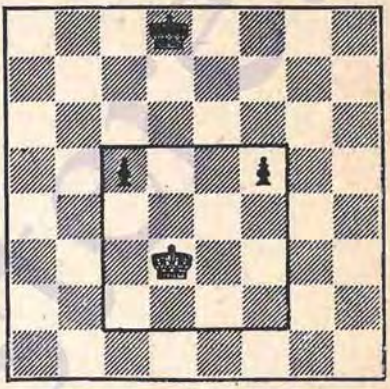
Negrul cîștigă

acestor două cifre va fi 2 + 5 = 7, ceea ce arată că albul cîștigă. Negrul trebuie să numere liniile dinspre partea sa, adică să considere linia a 8-a drept linia 1, a 7-a ca a 2-a etc. În poziția din diagrama 71 pionii negri stau pe linia a 4-a (privind tabla din punctul de vedere al negrului) și distanța dintre ei este de trei cîmpuri. Suma va fi 4 + 3 = 7 și, în consecință, pionii se pot transforma fără ajutorul regelui lor: **1. Rf5** (dacă 1. Rg5, atunci 1...d4) **1...h4 2. Rg4 d4 3. R:h4 d3** etc. În poziția din diagrama 72, suma cifrelor este de numai 4 + 2 = 6 și de aceea pionii negri nu se pot transforma în damă singuri, ei avînd nevoie de sprijinul regelui, de exemplu: **1...f4 2. Re4 e4 3. R:f4 e3 4. Re3**, sau **1. Re3 e4 2. Rd4 f4 3. R:e4 f3 4. Rd3.**

Alături de regula lui Chéron poate fi folosită și regula „pătratului mișcător",

72

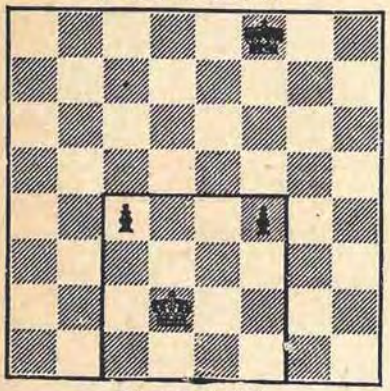
Regula lui STUDENEȚKI
și regula lui CHÉRON



Negrul cîștigă numai cu ajutorul regelui său

pe care a propus-o Studenețki. Iată ce scrie el despre aceasta: „Pionii liberi nelegați își au pătratul lor comun. De exemplu, în poziția din diagrama 72, pătratul pionilor negri c5 și f5 va fi c5-c2-f2-f5. Ca mărime, acest pătrat rămîne constant în timpul înaintării pionilor pe coloanele „c" și „f", dar poziția lui pe tablă se schimbă. Cînd acest „pătrat mișcător" va ajunge la marginea tablei, sau va trece dincolo de ea, atunci regele advers este neputincios împotriva pionilor (vezi diagrama 73): aici negrul cîștigă prin **1...f3 2. Re3 e3 3. Rd3 f2**, sau **1. Re2 e3 2. Rd3 f3 3. Re3 e2**. Dacă însă pătratul n-a atins marginea tablei, atunci pionii nu se pot transforma singuri. Se înțelege că dacă regele poate lua imediat unul

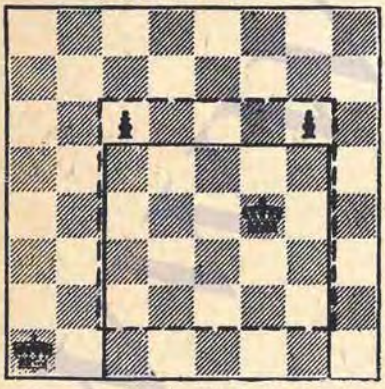
73
Regula lui STUDENEŢKI
şi regula lui CHÉRON



Negrul cîştigă

dintre pioni, regula aceasta nu mai poate fi aplicată. De asemenea, dacă regele apărării nu poate împiedica pionii să înainteze cu o linie, atunci regula cade. De exemplu, în poziţia din diagrama 74, negrul joacă **1...c5 2. Re5 g5**, după care

74
Regula lui STUDENEŢKI
şi regula lui CHÉRON



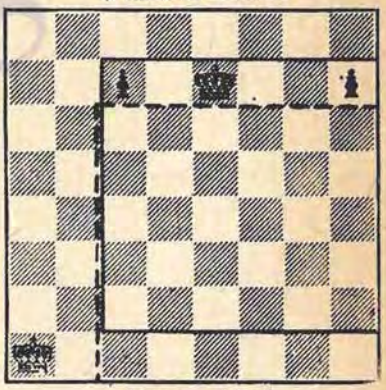
Negrul cîştigă (dacă la mutare este albul, atunci cîştigul se realizează numai cu ajutorul regelui)

„pătratul mişcător" atinge marginea tablei şi negrul cîştigă. Dacă la mutare este albul, atunci pionii negri nu pot înainta singuri spre damă, fără ajutorul regelui lor : **1. Re5** şi dacă **1...c5**, atunci **2. Rd5 g5 3. R:c5 g4 4. Rd4** etc. Aceeaşi excepţie există de altfel şi în regula lui Chéron".

În diagrama 74 linia punctată indică „pătratul mişcător" cînd la mutare este albul, iar linia plină — atunci cînd la mutare este negrul. Dacă construim un „pătrat mişcător" pentru pioni în poziţiile din diagramele 70 şi 71, atunci este uşor să ne convingem că în ambele cazuri ele ating marginea tablei.

Regul le lui Chéron şi Studeneţki au valoare practică deoarece uşurează calculul în timpul desfăşurării partidei. Ele trebuie însă folosite cu o anumită prudenţă, deoarece în şah nu există reguli fără excepţii. În afară de cele indicate de Studeneţki, fac excepţie

75
Regula lui STUDENEŢKI
şi regula lui CHÉRON



Negrul cîştigă

de la regulă pionii care se află pe cîmpurile iniţiale. De exemplu, în poziţia din diagrama 75 suma cifrelor, după regula lui Chéron, este de $2 + 4 = 6$, iar „pătratul mişcător" (indicat de linia plină) n-a ajuns încă la marginea tablei, şi

totuşi pionii se pot transforma în damă fără ajutorul regelui lor: **1. Re6 h5 2. Rf5 h4 3. Rg4 e5 4. R:h4 e4** etc. S-ar părea că, în acest caz, prin analogie cu regula pătratului, examinată în capitolul „Rege şi pion contra rege", pionii trebuie consideraţi ca stînd cu o linie mai aproape de cîmpul de transformare. Atunci, conform regulii lui Chéron, suma cifrelor ar fi de 3 + 4 = 7, iar „pătratul mişcător", indicat în diagrama 75 printr-o linie punctată, ajunge la marginea tablei.

Fondul chestiunii nu este însă acesta: pionii care se află pe cîmpurile iniţiale se apără unul pe altul, indiferent de intervalul dintre ei. În poziţia din diagrama 76, după **1. Re6** negrul poate juca nu numai **1...e6**, ci şi **1...Rb2 2. R:e7 e5 3. Rd6 e4** şi pionul nu poate fi oprit.

76

Negrul cîştigă

Trebuie ţinut seama că în finalurile cu pioni izolaţi, partea mai tare are adeseori posibilitatea de a cîştiga venind în ajutor cu regele spre unul din pioni şi sacrificîndu-l pe celălalt. De exemplu, în poziţia din diagrama 72 negrul cîştigă după **1. Re4 f4 2. Rd3 Rd7 3. Re4 Re6 4. R:f4 Rb5 5. Re4 Rb4 6. Rd3 Rb3.**

Pionii dubli pot fi transformaţi numai cu ajutorul regelui lor, cu excepţia poziţiilor de tipul celei din diagrama 77. Exemplul 78 se soluţionează în modul următor: **1. f6+ Rf7** (sau 1...Rh7 2. Rh5 Rh8 3. Rg6 Rg8 4. f7+ Rf8 5. f4) **2. Rf5 Rf8 3. Rg6 Rg8 4. f7+ Rf8 5. f4!** (acum rîndul la mutare este trecut negrului) **5...Re7 6. Rg7.**

77 78

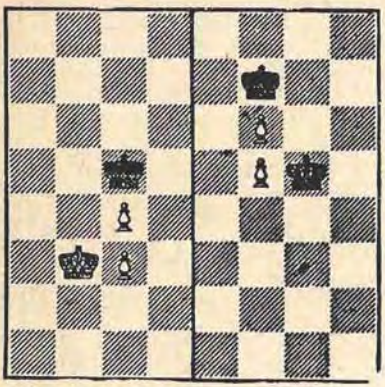
Albul cîştigă

Instructiv este exemplul 79. Aici negrul, dacă la mutare este albul, obţine remiza. Dacă însă la mutare este negrul, atunci, după **1...Re6 2. Rb4 Rb6 3. c5+ Re6 4. Re4 Re7 5. Rb5 Rb7 6. c6+ Re7 7. Rc5**, albul transformă pionul în damă.

În poziţia din diagrama 80 negrul obţine remiza chiar dacă este la mutare: **1...Rf8!** (nu însă 1...Rg8? 2. Rg6 Rf8 3. f7 şi cîştigă) **2. Rg6 Rg8 3. f7+ Rf8 4. Rf6** sau **4. f6** pat. În poziţia din diagrama 81 jocul continuă astfel: **1. Re6! Re8 2. b7+ Rb8 3. b5 Ra7 4. b8D+! R:b8 5. Rb6!** (5. b6 Rc8 6. b7+ Rb8) **5...Ra8 6. Rc7 Ra7 7. b6+** şi albul cîştigă.

Dacă la mutare este negrul: **1...Rb7 2. Rc5 Ra6 3. b7! R:b7** (sau 3...Ra7 4. b8D+ R:b8 5. Rb6 şi albul cîştigă) **4. Rb5!** (cîştigă opoziţia) **4... Rc7 5. Ra6! Rb8 6. b5** şi albul transformă pionul.

79 80

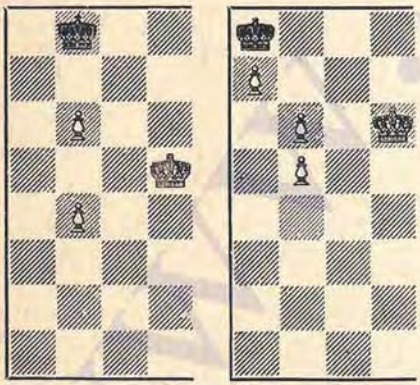


Albul la mutare — remiză
Negrul la mutare — pierde

Remiză

În poziția din diagrama 82 (luată din cartea lui G. Levenfiș „Șahul pentru începători", 1953) adversarii au dat re-

81 82



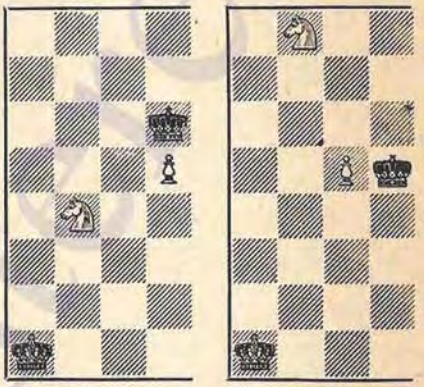
Albul câștigă

miză (!) deși câștigul este foarte simplu: **1.b7+ R:a7** (sau 1...R:b7 2. a8D+ R:a8 3. Rc7) **2. b8D+ R:b8 3. Re6**. La câștig duce de asemenea 1.Rd7 Rb7 2. a8D+ R:a8 3. Rc6 Rb8 4. b7 Ra7 5.b8D+.

REGE, O FIGURĂ UȘOARĂ ȘI UN PION CONTRA REGE

În poziția din diagrama 83 calul este așezat în spatele pionului și îl apără solid: **1...Re5 2. Rb2 Rd6 3. Rc3 Re5 4. Rd3 Rd6 5. Rd4 Rd7 6. Re5 Re7 7. d6+ Rd7 8. Rd5 Rd8 9. Re6 Re8 10. d7+ Rd8 11. Cd3 Re7 12. Rc7** și câștigă.

83 84



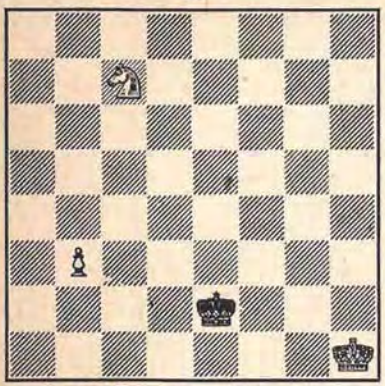
Albul câștigă

Remiză

Apărarea pionului cu calul din față este cu mult mai rea și poate duce la remiză. De exemplu, în poziția din diagrama 84, după **1. Ca6** (1. c6 Rd6 2. Rb2 Rc7 3. Rc3 R:b8 4. Rc4 Rc7, sau 1. Cd7 Rc6 2. Rb2 R:d7 3. Rc3 Rc6) **1...Re6 2. Rb2 Rb5** (nu însă 2...Rb7 din cauza 3. Cb4) **3. Rc3 R:a6 4. Rd4 Rb7 5. Rd5 Rc7** regele negru are timp să ajungă în fața pionului.

Deosebit de interesante sînt următoarele două exemple (diagramele 85 și 86). În primul, negrul obține ușor remiza: **1...Rd3 2. b4 Re4 3. b5 Re5 4. Rg2 Rb6 5. Rf3 R:e7 6. Re4 Rb6**, sau **1...Rd3 2. Cb5** (sau 2. Cd5 Rd4 3. R — oriunde Rc3, câștigînd pionul alb. Dacă 2. Ca6, atunci 2...Rc3 3. b4 Rc4 urmat de 4...Rb5. Nu ajută nici 2. Ce6, de exemplu: 2...Rc3 3. Cc5 Rb4 etc.) **2...Re2! 3. Cd4+ Re3**. În al doilea exemplu (diagrama 86)

85



Negrul la mutare obține remiza

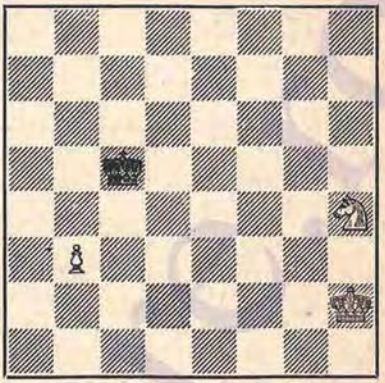
albul obține de asemenea victoria, deoarece are la dispoziție o manevră pe care n-o avea mai înainte : **1...Re3 2. Ce5 ! Rd2 3. Ca4 ! Rd3 4. Rg2** (Manevra Cd7-c5-a4 permite să se cîștige timp pentru apropierea regelui) **4...Re4 5. Rf3 Rb3 6. Re4 ! R:a4 7. e4 Rb4 8. Rd5.** În poziția din diagrama 87 albul trebuie să joace **1. Cf3 ! Rb4 2. Cd2 !** (nu 2. Cd4 ? ? Rc3 ! remiză) **2...Re3 3.Rg3** cu cîștig ușor.

Face excepție pionul care stă pe poziția inițială. În poziția din diagrama 88

86

Albul cîștigă

87



Albul la mutare cîștigă

apărarea pionului cu calul din față este pe deplin sigură, datorită faptului că la **1. Ce3** negrul nu poate juca **1...Rb2** din cauza **2. a4**. În poziția din diagrama 89, după **1. Ce6 Rb5 2. Rc7** albul cîștigă ușor.

Dacă pionul este marginal, atunci pot surveni greutăți în realizarea cîștigului. În diagramele 90—92 sînt prezen-

88

Albul la mutare cîștigă

89

Albul cîștigă

90

Remiză

tate trei poziții de remiză. Negrul mută cu regele de la b7 la a8 și înapoi. Dacă regele alb ajunge pe unul din cîmpurile a6, b6, c6, c7 sau c8, atunci negrul este pat.

91

92

Remiză

În exemplul din diagrama 93, pentru salvarea pionului există trei mijloace: **1. a7, 1. Cb8** și **1. Cb4**. Primele două duc însă numai la remiză: **1. a7 Rb7** sau **1. Cb8 Ra7**. De aceea trebuie jucat **1. Cb4! Ra7 2. Rc6 Ra8 3. Rb6 Rb8 4. Cd5! Ra8 5. Ce7+ Rb8 6. a7+** și pionul se transformă.

93

Albul la mutare cîștigă

94

Albul cîștigă

Poziția din diagrama 94 este de asemenea foarte instructivă. **1. a6+ Ra8 2. Cb4** (după 2. a7? partida e remiză, iar 2.Rb6? nu merge din cauza patului) **2...Ra7 3. Cd5 Rb8 4. Rb6** și se ajunge la o poziție cunoscută din exemplul precedent.

Foarte interesantă este poziția prezentată în diagrama 95. Pentru obținerea remizei negrul trebuie să-și așeze regele pe un cîmp de aceeași culoare cu cîmpul pe care se află calul în acel moment: **1...Rf8! 2. Cf3 Rf7 3. Ce5+ Rf8 4. Cg6+ Rf7 5. Cf4 Rf8 6. Ce6+ Rf7 7. Cd8+ Rf8** etc. Dacă însă negrul ar fi jucat **1...Rf7?**, atunci după **2.Cf3 Rf8 3. Ce5** el ar fi fost obligat să elibereze regele alb din cursă (calul s-a apropiat de regele negru fără șah).

95

Negrul la mutare face remiză

96

Albul cîștigă

Cîștigul cu nebun și pion poate fi studiat din exemplul 96: **1. Rb2 Re5 2. Rb3 Rb6 3. Rb4 Rb7 4. Rc5 Rc7 5. b6+ Rb7 6. Rb5 Rb8 7. Re6 Rc8 8. b7+ Rb8 9. Ne4! Ra7 10. Rc7.**

Nebunul și un pion care nu este de margine face remiză numai cu pionul de cal (diagrama 97): **1. Rb5** (sau 1. Nb8 R:b8 2. Rc6 Rc8 (remiză) **1... Ra8! 2. Ra5 Rb7 3. Rb5.**

97

D. PONZIANI, 1782

Remiză

98

Remiză

Nebunul şi pionul marginal nu cîştigă întotdeauna. De exemplu, în poziţia din diagrama 98 regele negru nu poate fi scos din colţul a8, deoarece mutările **1. a7, 1. Re7** şi **1. Nd6** duc la pat, iar după 1. Rc6 Rb8 2. a7+ Ra8 3. Rb5 Rb7 4. Ra5 remiza este evidentă. Cîştigul se obţine dacă pionul marginal înaintează spre un colţ de transformare de aceeaşi culoare cu culoarea cîmpurilor pe care merge nebunul. Altfel partida poate fi remiză. În poziţia din diagrama 99 albul cîştigă astfel : **1...Rg4** (la 1...Rg2 ? urmează 2. h4 !) **2. Re2 Rh5 3. Rf3 Rg6 4. Rg4 Rh7 5. Rg5 Rg7 6. Nd4+ Rh7 7. h4 Rg8 8. Rg6 Rf8 9. h5 Rg8 10. h6 Rf8 11. h7** etc.

99

Albul cîştigă

100

Cu albul la mutare — cîştig. Cu negrul la mutare — remiză. Dacă regele alb stă la c2, remiză

În încheiere să examinăm încă un exemplu interesant (diagrama 100). Negrul la mutare obţine remiza : **1...Re6 2. a5 Rb7 3. Re4 Ra8 4. Rb5 Rb7 5. a6+ Ra8 6. Rb6 Rb8 7. Ne5+ Ra8 8. Nd4 Rb8**. Dacă la mutare este albul, atunci trebuie jucat **1. a5 ! Re6 2. a6 Re7** (ameninţînd 3...Rb8 cu remiză) **3. Na7 ! Re6 4. Re4 !** (împiedicînd 4...Rb5 cu cîştigarea pionului a6) **4...Re7 5. Rb5 Re8 6. Re6 Rd8 7. Nb8 Re8 8. a7**. Dacă în poziţia iniţială regele alb ar fi stat la c2, atunci negrul ar fi obţinut remiza după **1. a5 Re6 2. a6 Re7 3. Na7 Re6 4. Nd4 Re7 5. Na7 Re6**. În sfîrşit, dacă în poziţia din diagrama 100 regele alb se mută la b5 şi regele negru la d7, atunci duce la cîştig **1. Ne5 Re8 2. Re6** (sau 2. Ra6) nepermiţînd regelui negru să ajungă în colţ. De asemenea, este bine 1. Rb6 Rc8 2. Ne5 [1].

---

[1] Cît de importantă este buna cunoaştere a finalurilor din capitolul II se vede din următoarele exemple, luate din practică şi din compoziţia de studii :

1. Alb : Rd5, Na7, pion a5. Negru : Rc7, pion b7. Albul la mutare cîştigă : **1. Rd4 !** (nu însă 1. Rc5 ? din cauza 1...b6 + !, de exemplu 2. N: b6 + Rb7 remiză — vezi diagrama 100, sau 2. a: b6 + Rb7 cu remiză — vezi diagrama 97. Albul trebuie să cunoască această combinaţie de remiză şi s-o evite cu grijă atît în acest moment, cît şi mai tîrziu. În partida Paulsen-Metger, Nurenberg, 1888, s-a jucat **1. Rc4 ? ? b5 + !** şi adversarii au dat repede remiză) **1...Rc6** (după 1...b6 2. a6 Rc6 3. Rc4 Rd7 4. N: b6 Rc8 5. Na7, sau 1...b5 2. a6 Rc6 3. Rc3 ! Rd6 4. Rb4 Rc6 5. Ra5 şi albul obţine poziţia din diagrama 100, iar 1...Rd7 2. Rc5 ! Rc7 3. Rb5 Rc8 4. Rb6 duce la pierderea pionului b7) **2. Nb6 !** (împiedicînd o dată pentru totdeauna b7-b5) **2...Rd6** (sau 2...Rb5 3. Rd5, urmat de Rd5-d6-c7-b8, cu cîştigul unui pion) **3. Rc4 Rc6 4. Rb4 Rd6 5. Rb5 Rd7 6. Rc5 Rc8 7. Na7 Rc7 8. Rb5 Rd7 9. Nb8 ! Rc8 10. Ng3 Rd7 11. Rb6 Rc8 12. Nh2 Rd7 13. R: b7** şi **14. a6**.

2. Alb : Rd4, Cb7, pion h2. Negru : Rg8, Nb5 Ce8, pioni d6 şi h3. Albul începe şi face remiză : **1. C: d6 ! C: d6** (la o remiză teoretică — vezi diagrama 1203 — duce 1...Nd7 2. C: e8 N: e8 3. Re3 Rf7 4. Rf2 Rf6 5. Rg1 — şi regele alb nu poate fi scos din colţ) **2. Rc5 Ce4** + (dacă 2...Rf7, atunci 3. R: d6 Rf6 4. Rc5 ! Re5 ! 5. R: b5 Re4 6. Rc4 Rf3 7. Rd3 Rg2 8. Re2 R: h2 9. Rf2 Rh1 10. Rf1 h2 11. Rf2 — pat) **3. R: b5 Cg5** (sau 3...Rf7 4. Rc4 Re6 5. Rd4 Rf5 6. Re3 Cg5 7. Rf2 Rf4 8. Rg1 Cf3 + 9. Rh1 Cd2 10. Rg1 Rf3 11. Rh1 Re2 12. Rg1 Cf3 + 13. Rh1 Ce5 14. Rg1 Cg4 15. Rh1 remiză căci regele alb poate fi făcut cel mult pat) **4. Rc4 Cf3 5. Rd3 C: h2 6. Re3 Cg4** + (sau 6...Cf1 + 7. Rf2 h2 8. Rg2 remiză — vezi diagrama 92) **7. Rf3 Rg7** (sau 7...h2 8. Rg2 remiză — vezi diagrama 90) **8. Rg3 h2 9. Rg2** etc. (V. Cehover, 1952).

Finalurile de acest tip, cu un număr diferit de pioni la alb şi la negru, le vom examina în capitolul XV. Cum am văzut însă, multe poziţii cu pioni de ambele părţi se transformă adeseori în finaluri elementare, pe care le-am studiat în capitolul II. De aceea, oricît de simple ar fi exemplele pe care le-am examinat, ele constituie totuşi o bază pentru studiul mai departe al finalurilor.

Capitolul III

DAMA ÎMPOTRIVA UNEI FIGURI SAU A UNUI PION

Dama cîştigă de obicei contra unui turn, a unei figuri uşoare sau a unui pion — excepţiile de remiză fiind aci foarte rare. În cazuri speciale dama poate cîştiga contra damei.

Posibilităţile de remiză în finalul „Damă contra turn" sînt expuse în diagramele 109—111 precum şi în diagrama 103 (2...Tc6+ !) şi în diagrama 106 (2...Tc6+ !).

În unele cazuri dama nu poate cîştiga contra unui pion, lucru pe care trebuie să-l ştie orice jucător de şah (vezi diagramele 118—119, 121, 123, 126, 129—130, 135—137, 143—146).

DAMA ÎMPOTRIVA UNEI FIGURI UŞOARE

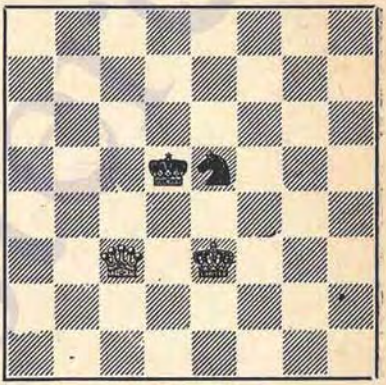
Ca exemplu, să examinăm desfăşurarea luptei în diagrama 101 : **1. Dd4+ Re6 2. Re4 Cf7** (dacă 2... Cd7, atunci 3. Dd5+ Re7 4. Rf5 Cf8 5. Db7+ etc.) **3. Db6+ Cd6+ 4. Rd4 Re7 5. Rd5 Cf7 6. Dg6 Cd8** (sau 6...Rf8 7. Re6) **7. Dd6+ Re8 8.De7 Cf7 9.Re6 Cg5+ 10.Rf5 Cf7 11. Rf6** şi mat la mutarea următoare.

În poziţia din diagrama 102 poate urma **1. Db5 Bd6** (după 1...Re6 2. Rd4 negrul nu poate salva nebunul) **2. Rd4 Ne6** (sau 2...Nc6 3. Db6) **3. Db6+ Re7 4. Re5 Nf7 5. Dd6+ Re8 6. Rf6** şi **7. De7** mat.

DAMA CONTRA TURN

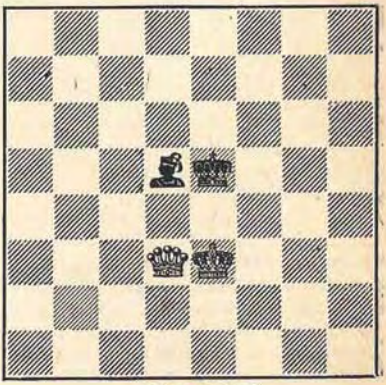
Fiecare şahist trebuie să cunoască poziţia lui Philidor (diagrama 103).

101



Albul cîştigă

102



Albul cîştigă

Dacă la mutare este negrul, atunci e rău **1...Rc8**, din cauza **2. Da6**. Un calcul simplu arată că oricare retragere a turnului pe un cîmp negru duce la pierderea lui : **1...Te7 2. Dd8+**, sau **1...Tg7 2. De5+**, sau **1...Tb2 2. De5+**. Dacă însă **1...Ta7**, atunci urmează **2. Dd8** mat. În consecință, este mai bine ca turnul să fie mutat pe un cîmp alb. Să presupunem că negrul joacă **1...Th7**. Acum albul cîștigă turnul

103

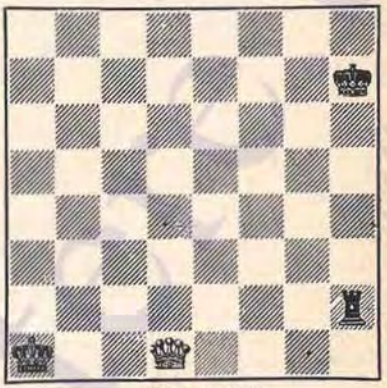
A. PHILIDOR. 1777

Albul cîștigă

cu ajutorul unui atac dublu : **2. De5+ ! Ra8** (nu se poate juca 2...Rc8 din cauza 3. De8 mat, iar 2...Ra7 duce la varianta principală) **3. Da1+ Rb8** (dacă 3...Ta7, atunci 4. Dh8 mat) **4. Db1+ R-oriunde 5. D:h7**. După **1...Tb1** albul obține victoria de o manieră similară : **2. De5+ ! Ra7** (la 2...Ra8 urmează 3. Dh8+ Ra7 4. Dh7+) **3. Dd4+ Ra8** (3...Ra6 4. Da4 mat) **4. Dh8+ Ra7** (nu merge 4...Tb8 din cauza 5. Da1 mat) **5. Dh7+ R-oriunde 6. D:b1**. De asemenea, cîștigul nu este complicat dacă negrul joacă **1...Tf7** sau **1...Tb3**. De exemplu : **1...Tf7 2. De5+ ! Ra7 3. De3+ Rb8 4. De8+**, sau **3...Ra6 4. Da3** mat. Dacă **1...Tb3**, atunci **2. De5+ ! Ra8** (sau 2...Ra7 3. Dg7+ Ra8 4. Dg8+) **3. Dh8+ Ra7 4. Dg7+ Ra8 5. Dg8+ Tb8 6. Da2** mat. Dacă în poziția inițială la mutare este albul, atunci rîndul la mutare se trece adversarului, prin metoda „triunghiului" : **1. De5+ ! Ra8 (a7) 2. Da1+ Rb8** (altfel 3. Dh8 mat) **3. Da5 !** și s-a ajuns la poziția inițială, cu deosebirea că la mutare este negrul. Greșit este **1. Da6?**, deoarece după **1...Te7+** nu se poate juca **2. Rb6??** din cauza **2...Te6+ !**

În practica șahistă sînt frecvente finalurile în care turnul este departe de regele său. În poziția din diagrama 104 cîștigul se obține prin **1. Dd7+ Rg8** (după 1...Rh6 2. Dd6+ turnul se pierde imediat) **2. Dd8+ R-oriunde 3. De7+**

104

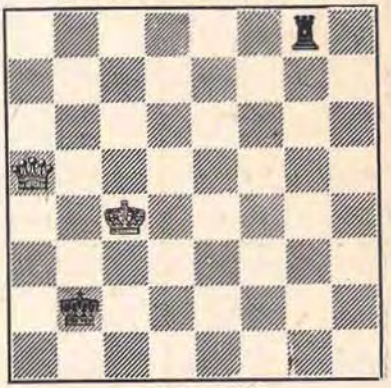


Albul cîștigă

și **4. D:h2**. Uneori vînătoarea după turn se prelungește relativ mult și este de obicei însoțită de atacul asupra regelui În poziția din diagrama 105 lupta con-

105

I. RABINOVICI. „Endspiel". 1938



Albul cîștigă

tinuă astfel: **1. De5+ ! Ra2** (după 1...Rc2 se poate juca 2. De6, cum se indică în cartea lui I. Rabinovici „Endspiel", de exemplu: 2...Td8 3. Df5+ Rd1 4. Rc3 ! Re2 5. De5+ Rd1 6. Dh5+ Re1 7. Dh4+, dar se poate juca şi 2. Dh2+ !, de exemplu 2...Rd1 3. Rb3 ! şi negrul pierde forţat turnul: 3...Re1 4. Dh4+ ! Rd2 5. Dd4+ Re1 6. Dc3+ Rd1 7. Dc2+ Re1 8. Dc1+ Rf2 9. Dc5+ Re1 10. De7+ Rd1 11. Dd6+ Rc1 12. Dc5+ şi cîştigă, sau 3...Tg7 4. Dc2+ Re1 5. Dc3+, sau 3...Tg5 4. Dc2+ Re1 5. Dc1+, sau 3...Tf8 4. Dd6+, sau 3...Td8 4. Dh5+ Rc1 5. Dg5+ Td2 6. Rc3, sau 3...Tc8 4. Dd6+ Rc1 5. Df4+ Rd1 6. Dg4+, sau 3...Ta8 4. Dh1+; la 3...Tg6, 3...Tg4 sau 3...Te8 urmează 4. Dh5+. Dacă negrul joacă 1...Rc1 sau 1...Rb1, atunci 2. Rb3 cu ameninţarea De1 mat) **2. Rb4 !** (şi aici este posibilă continuarea indicată de I. Rabinovici 2. De6 Tb8 3. Rc3+ Ra1 4. Da6+ Rb1 5. Df1+ Ra2 6. Df7+ Rb1 7. Dh7+ Ra1 8. Da7+) **2...Tg4+** (şi la alte răspunsuri negrul pierde repede: 2...Rb1 3. Rb3 ! Rc1 4. De1 mat, sau 2...Tf8 3. Dh2+ Rb1 4. Dg1+ Ra2 5. Dg2+ Rb1 6. Ra3 Rc1 7.Dc6+ Rb1 8. Db5+ !, sau 2...Td8 3. De6+ Rb1 4. Rc3 Tb8 5. De1+ Ra2 6. Df2+ Rb1 7. Dg1+ Ra2 8. Dh2+ sau 2...Tg6 3. Dd5+ Rb2 4. Dd2+ Ra1 5. Dc1+ Ra2 6. Dc2+, sau 2...Tg2 3. Dd5+, sau 2...Tg1 3. Dd5+ Rb1 4. Db3+ Ra1 5. Ra3 !) **3. Rc3 Th4** (sau 3...Tg1 4. De2+ şi mat la mutarea următoare) **4. De2+ Ra3 5. Da6+** (se poate juca şi 5. De7+) **5...Ta4 6. Dd6+ Ra2 7. Dd2+** şi **8. Db2** mat.

În poziţia din diagrama 106 albul cîştigă prin **1.De4+ Ra5 2. Da2+** (şi aici, în cazul unei greşeli, poate surveni o remiză: 2. Rc5?? Tc6+ ! 3. R:c6 pat) **2...Rb4 3. Db2+ Ra5 4. Da3+ Rb5 5. Da7 !** (albul trece rîndul la mutare adversarului. Nu merge acum 5...Tc6 din cauza 6. Dd7, nici 5...Ta6 din cauza 6. Dc5+ Ra4 7. Rc4 ! De aceea turnul trebuie să se depărteze de rege) **5...Th6 6. Dc5+ Ra6** (după 6...Ra4 7. Dc2+ Rb5 8. De2+ Ra4 9. Rc5 negrul pierde mat) **7. De8+** (alături de această mutare se poate juca şi 7. Da3+, de exemplu: 7...Rb5 8. Dd3+ Ra4 9. Dc2+ Rb5 10. De2+ Ra4 11. Rc5 Th3 12. Da2+ Ta3 13. Dc4+, sau 7...Rb7 8. De7+ Ra6 9. Rc5 Th5+ 10. Rc6 Th6+ 11. Rc7 Tg6 12. Da3+ Rb5 13. Dd3+. Bine este şi 7. De3, de exemplu: 7...Th5+? 8. Rc6, sau 7...Tb6 8. Rc5 Ra7 9. De7+ Ra6 10. Dd8 Tb5+ 11. Rc6) **7...Rb5 8. De8+ Ra6** (retragerile regelui la b4 sau b6 duc la pierderea turnului, iar după 8...Ra5 9.Rc5 ! se creează o plasă de mat) **9. Re5 ! Rb7** (se ameninţa 10. Da8 mat) **10. Df7+ ! Ra6 11. Da2+ Rb7 12. Dg2+ Ra6 13. Da8** mat. Să analizăm particularităţile acestui final. Să presupunem că după **7. De8+** (diagrama 107) negrul joacă **7...Rb6.**

106

Albul cîştigă

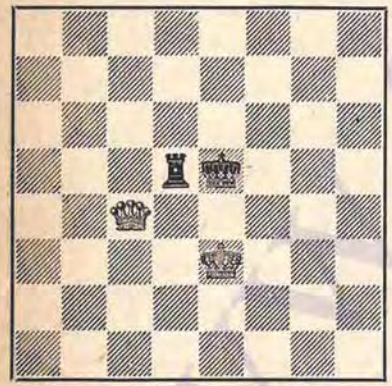
107

Albul cîştigă

În acest caz urmează **8. Dd8+ Ra6 9. De8 !** (cu scopul de a pregăti 10. Rc5) **9...Tb6** (desigur, nu 9...Rb6 ? 10. De3+ cu cîştigul turnului) **10.Re5 Rb7 11. Dd7+ Ra6 12. De8+ Ra7 13. De7+ Tb7 14. Da5+ Rb8 15. Re6** şi s-a ajuns la poziţia lui Philidor (diagrama 103). Dacă după **5. Da7** turnul negru se retrage la g6 sau f6 (în loc de 5...Th6), atunci se poate ajunge din nou la poziţia lui Philidor, de exemplu : **5...Tg6 6. De5+ Ra6 7. De8+ Ra7 8. De8 ! Tb6 9. Re5 Tb8 10. Da4+ Rb7 11. De6+ Ra7 12. De7+ Tb7** (după 12...Ra8 13. Da5+ Rb7 14. Db6+ Rc8 15. Dc6+ Rd8 16. Rd6 ! negrul este făcut mat) **13. Da5+ Rb8 14. Re6.**

În poziţia din diagrama 108, jocul continuă astfel : **1. Df4+ ! Re6 2. Re4 Te5** (dacă 2...Td6, atunci 3. Df5+) **3. Dh6+ Rd7 4. Rd4 ! Tb5 5. Df6 Re7**

108



Albul cîştigă

(sau 5...Ta5 6. Rc4) **6. Re4 Ta5 7. De6 Rb7 8. Rb4 Ta6 9. Dd7+ Rb8** (nu este mai bine 9...Rb6 10. Db5+ Ra7 11. Rc5 etc.) **10. Rb5 Ta7 11. Dd8+ Rb7 12. Dh8** (pentru a trece rîndul la mutare adversarului) **12...Re7 13. De8 ! Tb7+ 14. Re5 Ta7 15. De5+ ! Rb7 16. Rb5 Re8 17. Rb6 Tb7+ 18. Re6** şi albul cîştigă.

Astfel, în marea majoritate a cazurilor, dama cîştigă contra turnului datorită atacurilor duble, după ce în prealabil se obţine poziţia lui Philidor (diagrama 103).

În afara combinaţiei de pat arătate în diagrama 103 (2...Tc6+ !) şi în diagrama 106 (2...Tc6+), apărarea poate juca la obţinerea următoarelor trei poziţii de remiză. În poziţia din diagrama 109

109

111

110

Negrul începe şi face remiză

negrul joacă **1...Th7+ 2. Rg6 Th6+**, sau **2. Rg5 Tg7+ 3. Rh6 Th7+ ! 4. Rg5 Tg7+ 5. Rf5** (5.Rf6 Tg6+ !) **5...Tf7+ 6. Re5 Te7** ; în poziţia din diagrama 110 urmează **1...Tg7+ 2. Rh5 Th7+ 3. Rg6 Tg7+ 4. Rh5 Th7+ 5. Rg4 Tg7+ 6. Rf3 Tf7**, iar în poziţia din diagrama 111 remiza se obţine prin **1...Tg3+ ! 2. Rh4** (altfel albul e pat) **2...Tg4+ !**

DAMĂ CONTRA DAMĂ

Interesantă este poziţia din diagrama 112. Aici albul este fără putere, deoarece la **1. De6+** urmează **1...R:e6.** Dacă însă poziţia din diagramă este deplasată măcar cu o coloană spre dreapta, atunci albul obţine remiza prin **1. Da8+.**

Din contră, în poziția din diagrama 113 negrul se salvează cu ajutorul patului: **1...Dd3+ ! 2. D:d3** pat. Poziția din diagrama 114 poate surveni din finalul

112

Negrul cîștigă

113

Negrul la mutare face remiză

114

Cîștigă cel care este la mutare

„rege și pion contra rege și pion", după transformarea ambilor pioni în dame. Dacă la mutare este albul, atunci decide **1. De6+**, iar dacă la mutare este negrul, atunci cîștigă el prin **1...De1+**

În poziția din diagrama 115 cîștigul se obține în modul următor: **1. Dg2+ Rc1 2. Dg1+ Rb2 3. Df2+ Ra3** (sau 3...Rc1 4. De1+ Rb2 5. Dd2+ Ra3 6. Db4+ Ra2 5. Db3 mat) **4. De3+ ! Rb2 5. Dd2+ Rb1 6. Rb3** și matul este inevitabil. O greșeală grosolană ar fi fost, în loc de 3. Df2+, să fi jucat „direct" **3. Dd4+?**, deoarece la aceasta ar fi urmat **3...Ra2 ! 4. Da7+ Rb1 ! 5. Dg1+ Ra2** remiză.

Merită atenție încă un final de dame, acela din diagrama 116.

1...Rh2 2. Dh5+; **1...Rg1 2. Dg5+**; **1...Db2 2. Rg3+**; **1...De3+ 2. Rf2**; **1...Dh4 2. Dd1+ Rh2 3. De2+**; **1...De1 2. Dh5+ Rg1 3. Dg4+**.

115

Albul la mutare cîștigă

116

NEUMANN-N. N., Viena, 1887
(variantă dintr-o partidă)

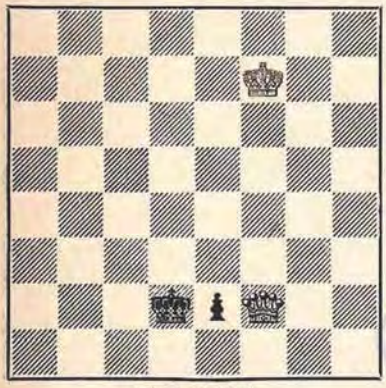
Albul cîștigă

În unele cazuri una dintre părți pierde din cauza slabei mobilități a regelui său. Astfel, de exemplu, în poziția (Alb: Rg2, Dc5; Negru: Re1, Dd1) urmează 1. Df2 mat.

DAMA ÎMPOTRIVA UNUI PION

Dama obține aproape întotdeauna cîștigul împotriva unui pion, deși depărtarea regelui de spațiul principal al luptei poate îngreuia cîștigul. În poziția din diagrama 117, jocul se desfășoară astfel: **1...Rd1** (nu se poate 1...Rd3? 2. De1 și cîștigă) **2. Dd4+ !** (planul

117

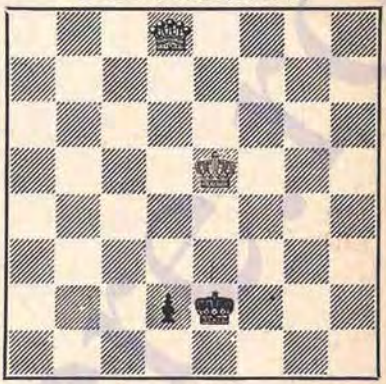


Albul cîștigă

albului constă în apropierea regelui său de pion) **2...Re2** (sau 2...Rc1) **3. De3** (+) **Rd1 4. Dd3+ ! Re1** (negrul este forțat să blocheze pionul, ceea ce dă albului timpul necesar pentru îndeplinirea planului arătat) **5. Rf6 Rf2** (desigur, nu 5...Rf1? 6.Rf5) **6.Dd2! Rf1 7.Df4+! Rg1 8. De3+ Rf1 9. Df3+ Re1 10. Rf5 Rd2 11. Df2 Rd1 12. Dd4+ Re1 13. De3+ Rd1 14. Dd3+ Re1 15. Re4 Rf2 16. Df3+ Re1 17. Rd3 Rd1 18. D:e2+ Re1 19. De2** mat. În același fel se obține cîștigul dacă adversarul are un pion de damă sau de cal. Poziții de remiză sînt acelea în care dama nu poate da șah sau nu poate lega pionul. În diagrama 118 este prezentată o veche poziție. Caracteristica ei este că regele părții mai tari apără de șahuri pe coloană regele advers, iar acesta stă pe un cîmp de altă

118

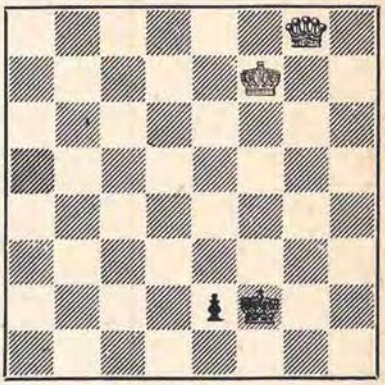
B. GURETZKY-KORNITZ



Remiză

culoare decît dama. Trebuie observat că în poziția lui Guretzky-Kornitz, dama poate sta și pe cîmpul f8, iar regele alb și pe cîmpurile e6 sau e7. Deplasînd ultima poziție spre dreapta, remiza este posibilă numai cu regele alb la f7 (diagrama 119). Dacă dama are posibilitatea fie de a da un șah, fie de a lega pionul, atunci se obține cîștigul. De exemplu, în poziția din

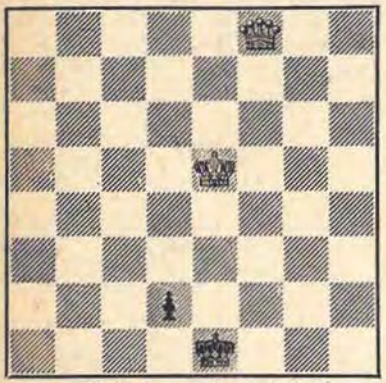
119



Remiză

diagrama 120, albul joacă: **1. Db4! Re2 2. De4+ Rf2 3. Dd3 Re1 4. De3+ Rd1 5. Rd4 Re2 6. De3+ Rd1 7. Re3**

120



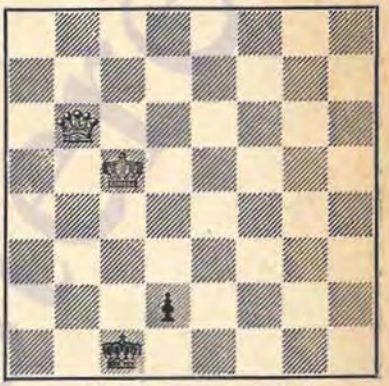
Albul la mutare cîştigă

şi mat în două mutări. Poziţia din diagrama 121 este remiză, deoarece regele alb împiedică mutarea 1. Db4.

Sînt posibile poziţii de remiză şi atunci cînd dama se află pe linia a şaptea. Un exemplu este poziţia din diagrama 121, cu regele alb mutat la e6 sau e5, iar dama la f7. Pot fi date ca exemplu o serie întreagă de alte finaluri, dar ele nu sînt decît modificări ale exemplelor 118, 119 şi 121.

Dacă dama este situată mai jos de linia a şaptea, atunci cîştigul este asigurat în orice caz (vezi diagrama 122). Aici decide 1. Dh6 Rc2 2. Dh2 Rc1 3. Df4 Rc2 4. Df2 Rc1 5. Rc4 d1D 6. Rc3; bine este şi 5. De3 Rc2 6. De2 Rc1 7. Dc4+ Rb2 8. Dd3 Rc1 9. Dc3+. Să deplasăm în diagrama 122 regele

122



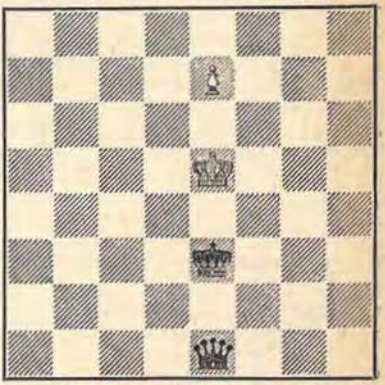
Albul la mutare cîştigă

121

Remiză

123

A. TROITKI (sfîrşitul unui studiu)



Albul la mutare face remiză

negru la c2. Atunci duce la cîştig 1. Dg6+ Cunoscînd subtilităţile arătate mai sus, nu este greu de găsit calea spre remiză în poziţia din diagrama 123: **1. Re6! Rd4+** (sau 1...Rf4+ 2. Rf7! remiză) **2. Rd7!** şi pionul se transformă. O greşeală ar fi, în exemplul 124, **1. D:d2??** Corect este **1. Df3+! Re1 2. Rg2! d1D 3. Df2 mat.**

124

Albul cîştigă

În poziţia din diagrama 125 albul dă mat cel mai tîrziu la mutarea a patra:

125

Albul la mutare cîştigă

1. De4! Rf2 (sau 1...Re1 2. Dd4 Rf1 3. Dg1 mat) **2. Df4+ Re1 3. Dd4! Rf1 4. Dg1** mat.

Cu pionul de turn ajuns pe penultima linie, apărarea are asigurată, de regulă, remiza, dacă regele atacului este situat relativ departe, dincolo de „limita apropierii". În poziţia din diagrama 126,

126

Remiză. Linia frîntă reprezintă „limita apropierii"

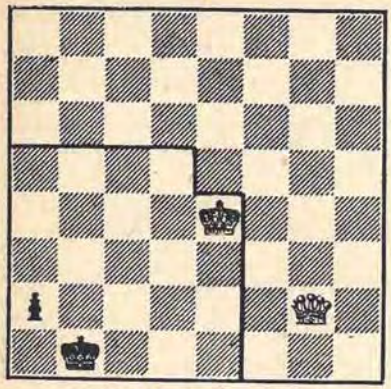
nu ajută nici blocarea pionului de către rege. După **1. Db3+ Ra1** albul nu-şi poate apropia regele din cauza patului.

Bineînţeles şi pionul de turn pierde împotriva damei, dacă regele advers poate lua parte la luptă. Pentru aceasta el trebuie să se afle, fiind la mutare, în spaţiul a5-d5-e4-e1-a1. „Limita apropierii" regelui alb, arătată în diagramele 126—129, este valabilă pentru pionul a2, oricare ar fi poziţia damei albe.

În poziţia din diagrama 127 albul cîştigă prin **1. Rd3! a1D 2. De2** mat. În poziţia din diagrama 128 la cîştig duce **1. Dh1+ Rb2 2. Dh2+ Rb1** (dacă 2...Rb3?, atunci 3. De5 şi 4. Da1) **3. Re4! a1D 4. Rb3.**

Apărării i se poate recomanda să nu-şi blocheze fără motiv pionul. De

127



Albul la mutare cîştigă

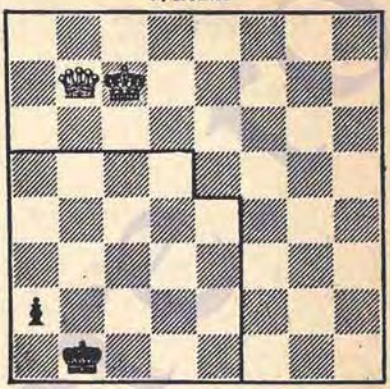
128

Albul la mutare cîştigă

aceea, în poziţia din diagrama 129 negrul trebuie să joace **1...Re2 !** cu remiză asigurată ; greşit este **1...Ra1 ?** deoarece după **2. Rb6 ! Rb1 3. Ra5+ ! Re2 4. Dg2+ Rb1 5. Ra4 !** se ajunge la exemplul precedent.

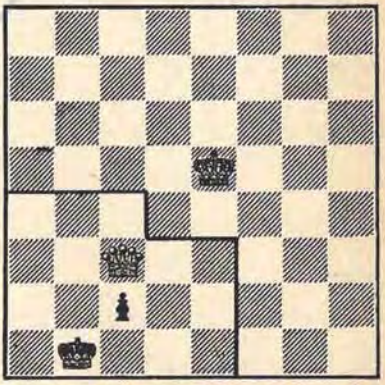
Pionul de nebun ajuns pe penultima linie poate de asemenea să facă remiză contra damei, dacă regele advers este situat suficient de departe. În poziţia din diagrama 130, la **1. Db3+** negrul răspunde **1...Ra1 !** după care albul trebuie să se apere împotriva ameninţării 2...c1D. După **2. De3+ Rb1 3. Dd3 Rb2 4. Dd2 Rb1 5. Db4+ Ra2 6. De3 Rb1 7. Db3+ Ra1 !** remiza este evidentă.

129
G. LOLLI



Negrul face remiză
Poate el juca ?...Ra1 ?

130



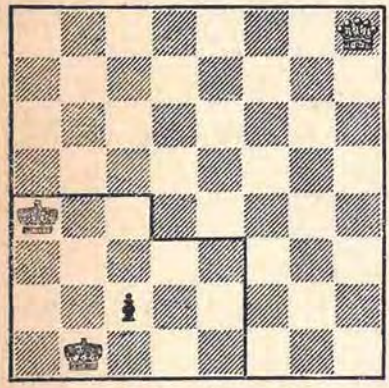
Negrul face remiză. Linia frîntă indică „limita apropierii"

Combinaţia de pat arătată mai sus nu merge dacă regele atacului este situat suficient de aproape de pion.

„Limita apropierii" regelui alb, indicată în diagrama 130 printr-o linie plină, este valabilă pentru pionul c2 în orice poziție a damei albe, în afara cîmpului e2.

În poziția din diagrama 131 albul cîștigă prin **1. Rb3 c1D 2. Dh7+ Ra1 3. Da7+ Rb1 4. Da2** mat.

131



Albul la mutare cîștigă

Să examinăm încă un exemplu (diagrama 132). Aici trebuie jucat **1. Db6+** (bine este și 1. Df5) **1...Ra1** (1...Rc1 2. Rd3 ! duce la mat) **2. Rd2** și cîștigă.

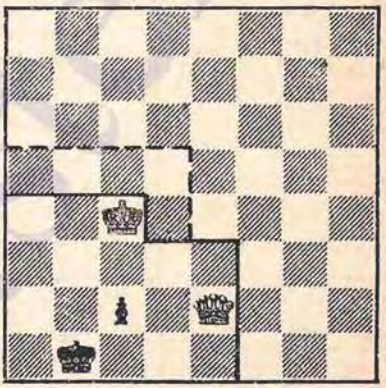
132

Albul la mutare cîștigă

În consecință, „limita apropierii" este determinată de necesitatea ca regele alb să ajungă într-o mutare, fie pe cîmpul b3, pentru crearea unei amenințări de mat, fie pe cîmpul d2, pentru a opri pionul.

În poziția din diagrama 133 este greșit **1. Rb3?**, deoarece la aceasta urmează **1...c1C+** remiză. Corect este **1. Re3 ! c1D+ 2. Rb3** și albul cîștigă. Trebuie observat că atunci cînd dama se află la e2, „limita apropierii" se schimbă și capătă înfățișarea arătată în diagramele 133 și 134 printr-o linie punctată; linia plină indică „limita apropierii", independent de poziția damei albe.

133

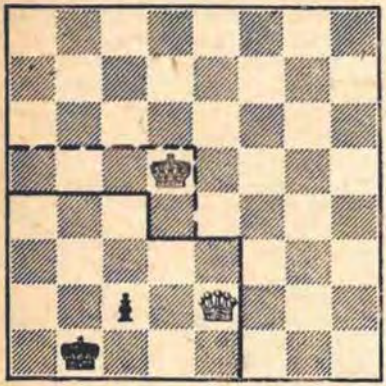


Albul la mutare cîștigă. Linia întreruptă indică „limita apropierii", dacă dama albă stă la e2

Dacă în poziția din diagrama 134 regele alb se va afla pe unul din cîmpurile a5, b5, c5 sau d5, atunci trebuie jucat **1. Ra4, 1. Rb4, 1.Re4**, cu scopul de a răspunde la **1...c1D** cu **2. Rb3**.

Trebuie observat că poziția damei la e2, în lupta împotriva pionului c2, cu regele la b1, este cea mai bună, ea permițînd albului să obțină cîștigul, chiar avînd regele pe linia a cincea. Dar obținerea unei astfel de poziții

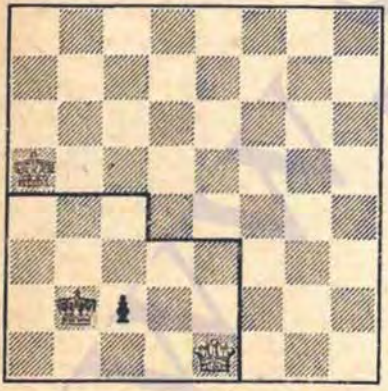
134



Albul la mutare câştigă. Linia întreruptă indică „limita apropierii", dacă dama albă stă la e2

la un joc exact al negrului nu este posibilă. În poziţia din diagrama 135, după

135

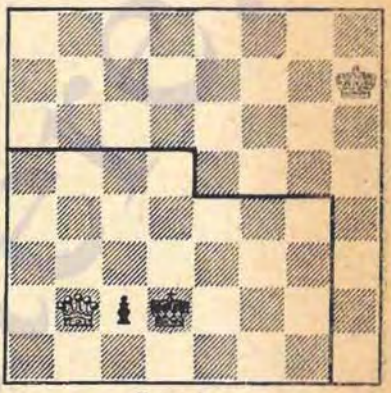


Remiză

1. De2 negrul joacă **1...Ra1 !** (greşit este 1...Rb1 ? 2. Rb4 c1D 3. Rb3 şi câştigă) **2. Dd2 Rb1 !** (acum la 3. Rb4 urmează 3...c1D şi dama albă este atacată) **3. Dd3 Rb2 4. Dd2 Ra1** remiză.

Dacă regele apărării este situat departe de colţul tablei, este mult mai grea apărarea şi totuşi dama nu câştigă întotdeauna. În poziţia din diagrama 136, după **1...Rd1 ! 2. Dd4+** (sau 2. Db3 Rd2) **2...Re1 3. Rg6** (dacă 3. Db4, atunci 3...Rd1) **3...Rb1** remiză. Şi aici regele alb, fiind la mutare, trebuie să fie în

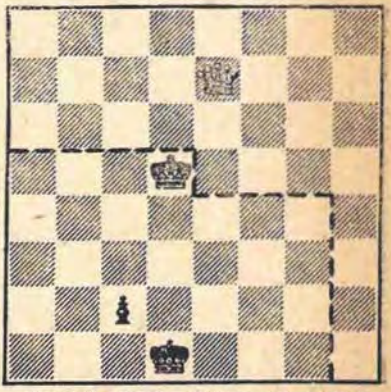
136



Remiză

137

V. KOROLKOV, 1953



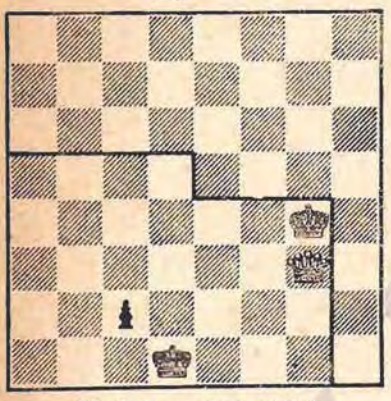
Remiză. Linia întreruptă indică „limita apropierii" (compară cu diagrama 136)

interiorul „limitei apropierii" (diagramele 136—140), ca să se poată apropia la timp de locul decisiv al luptei.

Face excepție poziția din diagrama 137. Cu toate că regele alb se află în interiorul „limitei apropierii", albul nu poate obține cîștigul (comparați cu diagramele 118 și 121); dama poate sta și pe cîmpul c7.

Deosebit de instructivă este poziția din diagrama 138. La cîștig pentru alb

138



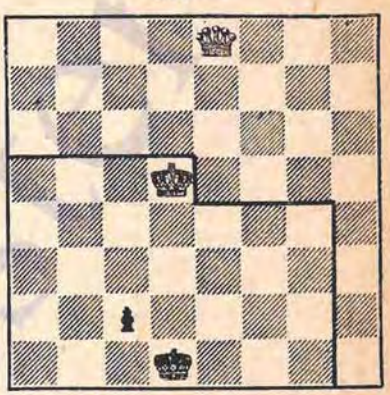
Albul la mutare cîștigă

139

Albul la mutare cîștigă

duce **1. Db3! Rd2 2. Db2! Rd1 3. Rf3! Rd2** (sau 3...c1D 4. De2 mat) **4. Re4 Rd1 5. Rd3 c1C+ 6. Re3**. În poziția din diagrama 139, după **1. Dd3+ Re1** nu se poate juca **2. Rf2?** deoarece negrul răspunde **2...Rb2** și regele alb se află în afara „limitei apropierii". Corect este **2. Db3 Rd2 3. Db2 Rd1 4. Rf2** etc. În poziția din diagrama 140 decide **1.Da4! Rd2** (la 1...Rc1 cel mai bine este 2. Rc4, de exemplu 2...Rb1 3. Rb3 !, sau 2...Rb2 3. Db3 + Ra1 4. Da3+ Rb1 5. Rb3 ! sau 2...Rd2 3. Da2 Rd1 4. Db3 Rd2

140



Albul la mutare cîștigă

5. Dd3+ Rc1 6. Rb3, dar se poate juca și 4. Rc3 ! c1D+ 5. Rd3 Df4 6. Dc2+ și 7. De2 mat) **2. Dd4+ Re2** (dacă 2...Rc1, atunci decide 3. Rc4 Rb1 4. Rb3 c1D 5. De4+) **3. De3 Rd1 4. Dd3+ Re1 5. Re4 Rb2 6. Dd2 Rb1 7. Rb3**. Dacă însă regele alb se află la e5, atunci nu există cîștig, deoarece el nu poate ajunge într-o mutare în interiorul „limitei apropierii", indicată pentru poziția regelui negru la b1 : **1. Da4 Rd2 2. Da2!** (sau 2. Dd4+ Rc1 remiză) **2...Re3!!** (rău este 2...Rd1? 3. Rd4 c1D 4. Rd3 și cîștigă) **3. Da3+ Rd2 4. Db4+ Re2 5. De3 Rd1 6. Dd3+ Rc1 7. Rd4 Rb2** remiză; dacă **3. Da5+**, atunci **3...Rb2** și regele negru se apropie de colțul tablei.

Un pion negru pe linia a treia pierde aproape întotdeauna împotriva damei. Exemplul 141 constituie o demonstrație convingătoare. Într-adevăr, după **1...f2**

141

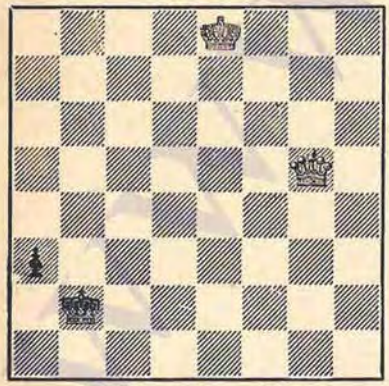
Albul cîștigă

2. Db1 ! albul cîștigă ușor, iar la **1...Rg2** sau **1...Rf2** urmează **2. Rg7** și negrul este obligat să mute regele la g3. Cunoașterea poziției din diagrama 142 este de asemenea foarte importantă. **1. Dd2+ Ra1 2. Dc3+ Ra2 3. Db4**, sau **1...Rb1 2. Db4+ Ra2 3. Re7**. După **1. Dd2+ Rb3** la cîștig duce **2. De1 Ra2 3. Re7**. În acest final există totuși cîteva cazuri de remiză, care se referă toate la pionul de nebun. În poziția din diagrama 143 albul nu poate împiedica pionul să ajungă pe penultima linie: **1. Db1+ Rb2 !** (în acest moment, dacă regele alb ar fi stat pe alt cîmp, în afară de g7, de exemplu la g8, albul ar fi putut obține victo-

143

Remiză

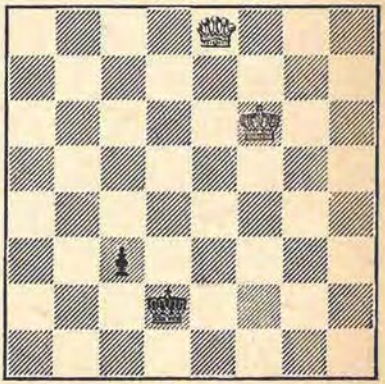
142



Albul la mutare cîștigă

144

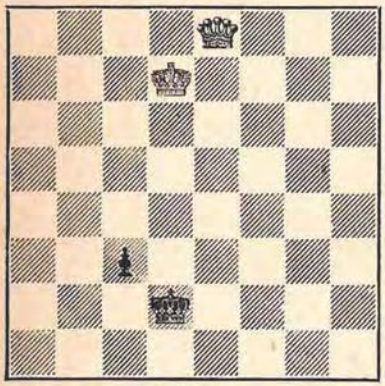
H. MEYER, 1884



Remiză

ria jucînd 2. Dh8 !) **2. Db7 + Re1 ! 3. Rf6 c2 ! 4. Re5 Rd1** (sau 4...Rd2) **5.Db3** (la același rezultat duce și 5.Dd5+) **5...Rd2 6. Da2 !** (nimic nu dă 6. Db2 Rd1 7. Rd4 c1D) **6...Re3 !** și survine o poziție care a fost analizată la exemplul 140. Același lucru se produce în următoarele trei finaluri. În poziția din diagrama 144 la **1. Dd7+** sau **1. Dd8+**, negrul joacă **1... Re1** și dacă **2. Re5**, atunci **2...c2 3. Rd4 Rb1**, iar ca răspuns la **1. Re5** urmează **1...c2**. În poziția din diagrama 145, oriunde ar muta dama albă, negrul răspunde **1...c2 !**, iar în finalul studiului lui Cehover (diagrama 146) după **1. Re7 !** partida e remiză : **1...De1+ 2. Rf8** urmat de **3. f7**.

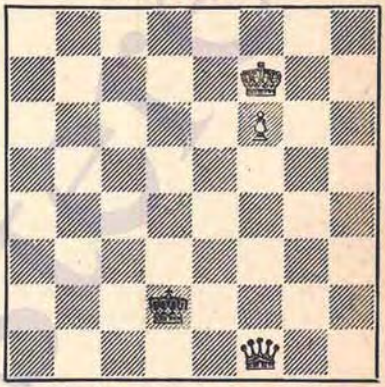
145



Remiză

146

V. CEHOVER
(Sfîrșitul unui studiu)



Albul la mutare face remiză

WWW.SAHIST.RO

Capitolul IV

TURNUL CONTRA UNEI FIGURI SAU A UNUI PION

În acest capitol vom studia diferite finaluri în care turnul luptă împotriva unui turn, a unui cal, nebun sau a unui pion.

TURN CONTRA CAL

În timpul luptei calul trebuie să stea tot timpul lîngă regele său, deoarece în caz contrar el poate fi izolat și cîștigat. În poziția din diagrama 147 calul este prins după **1. Re2 Ca3+ 2. Rb2**, iar în poziția 148, după **1. Re3 Rf7 2. Tg3** sau **1. Rf5**. Este bine să fie cunoscută și poziția lui Amelung (diagrama 149),

147

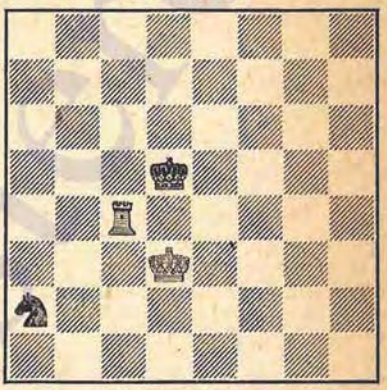
Albul cîștigă

148

Albul cîștigă

în care, după oricare mutare a regelui negru, albul cîștigă prin Rd2 și Ta4;

149
F. AMELUNG

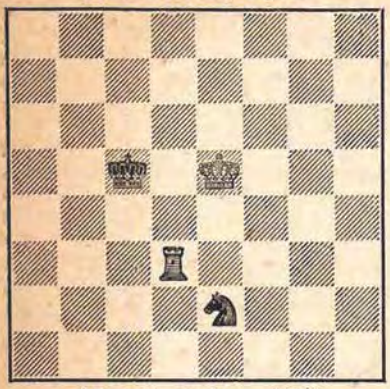


Cu albul la mutare — remiză
Cu negrul la mutare — albul cîștigă

dacă însă la mutare este albul, el nu poate obține decît remiză din cauza apropierii regelui negru: **1. Ta4** (1. Tc8 Cb4+, sau 1. Td4+ Rc5) **1...Cc1+ 2. Re2** (sau 2. Rd2 Cb3+ și 3...Cc5) **2...Ce2 3. Rd3 Cg3**. Și mai interesantă este vechea poziție a lui Zairab (diagrama 150): **1. Te3! Cg1 2. Rf5!** (albul joacă la zugzwang. Dacă 2. Rf4, atunci 2...Rd4! și se ajunge la poziția examinată în diagrama 149, cu albul la mutare) **2... Rd4** (altfel urmează 3. Rg4 și 4. Te1) **3. Rf4**.

Pentru prinderea calului este bine ca turnul să fie pus în opoziție diagonală simplă față de cal (de exemplu, calul negru b2 este izolat de turnul alb d4)

150
ZAIRAB KATAI, sec. IX



Albul la mutare cîştigă

deoarece în acest caz turnul ia calului un număr maxim de cîmpuri (patru). De asemenea este bine ca atacul turnului asupra calului să fie executat punînd turnul alături de cal, pentru a obţine opoziţia diagonală după retragerea calului. Cu excepţia primei mutări, din acest punct de vedere este deosebit de instructiv finalul partidei Neumann—Steinitz

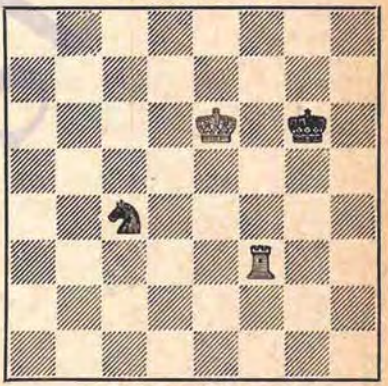
151
NEUMANN-STEINITZ, Baden-Baden, 1870

Negrul la mutare cîştigă

(diagrama 151), în care s-a jucat **1...Th4** (aici cel mai simplu este 1...Th3 ! cu cîştig imediat) **2. Ce3 Te4 ! 3. Cd1** (foarte rău este 3. Cg2 şi 3. Cc2, care duc la opoziţia diagonală, de exemplu : 3. Cg2 Rf5 4. Rf7 Rg4 5. Rf6 Te2 şi cîştigă ; sau 3. Cc2 Rd5 4. Ca3 Rc5 5. Rf7 Rb4 6. Cb1 Te2 şi 7...Tb2 cu prinderea calului ; dacă în ultima variantă se joacă 5. Cb1, atunci urmează 5...Rb4 6. Cd2 Tf4+ 7. Re7 Rc3 8. Cb1+ Rb2 9. Cd2 Rc2) **3... Tf4+ ! 4. Rg7 Tf3 !** (obţinînd opoziţia diagonală) **5. Rg6** (5. Cb2 Rd5 ! 6. Rg6 Rd4! 7. Rg5 Tf1 ! 8. Rg4 Tb1 9. Ca4 Tb4, sau 6. Ca4 Tb3 7. Rf6 Rd4 şi 8...Tb4) **5...Re5 6. Rg5 Rd4 7. Rg4 Tf1 8. Cb2 Tb1 9. Ca4 Tb4** cu cîştigul calului.

În poziţia din diagrama 152, calul este prins după **1...Rg5** (sau 1...Cd2 2. Tf4 ! Rg5 3. Re5 Cb3 4. Tf2 Rg4 5. Tc2

152
I. AVERBACH, 1948



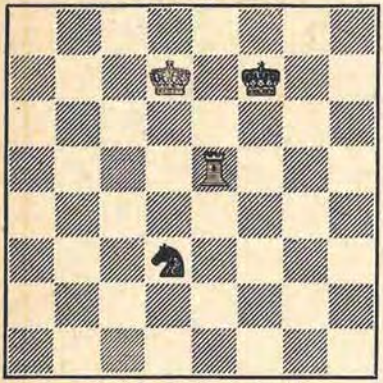
Albul cîştigă

şi calul este prins) **2. Td3 ! Cb6** (sau 2...Cb2 3. Td4 ! şi cîştigă) **3. Td4 ! Rg6** (3...Ca8 4. Rd7 Cb6+ 5. Rc7 Ca8+ 6. Rb7, sau 3...Cc8 4. Tb4 Ca7 5. Rd7) **4. Tb4 Ce8 5. Rd7 Ca7 6. Tb7.**

Interesantă este încă o poziţie (diagrama 153) : **1. Te3 !**, de exemplu **1...Cb2 2. Tc3 Cd1 3. Td3 Cb2 4. Td4 !**, sau **1...Cb4 2. Tf3+** (izolînd din timp regele

153

I. AVERBACH, 1948

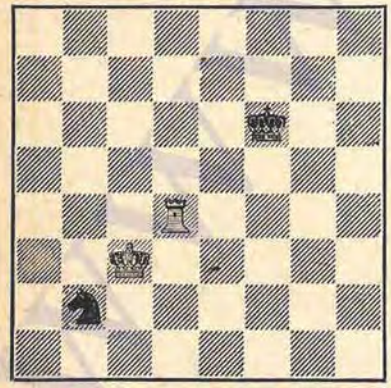


Albul la mutare cîştigă

negru la marginea tablei) **2...Rg6 3. Re6 Ce2 4. Re5 Rg5 5. Tc3 Ce1 6. Tg3+ Rh4 7. Rf4**, sau **1...Ce5+ 2. Rd6 Cb7+ 3. Re6 Ca5+** (dacă 3...Cd8+, atunci 4. Rd7 Cb7 5. Te5 !) **4. Rd7** (cu ameninţarea 5. Tc3) **4...Ce4 5. Tf3+ Rg6 6. Re6** (vezi diagrama 152) **6...Cd2** (la 6...Rg5 urmează 7. Td3 !) **7. Tf4 ! Rg5 8. Re5 Cb3 9. Tf2 Rg4 10. Te2** etc.

154

V. CEHOVER, 1936



Negrul la mutare obţine remiza

Fără îndoială, nu întotdeauna calul izolat trebuie să fie prins. Un exemplu a fost dat mai înainte (diagrama 149). Meritã atenţie poziţia lui Cehover (diagrama 154), în care datorită ingenioasei mutări **1...Re5** albul este obligat să permită fuga calului prin punctele a4 sau d1.

În multe cazuri partea mai slabă pierde dacă are regele izolat la marginea tablei. În poziţia din diagrama 155 se poate juca la zugzwang: **1. Td8 !**, dar la cîştig duce şi **1. Tb7+ Ra8 2. Re7 ! Ce7** (sau 2...Cd6 3. Tb6 Ce8+ 4. Rd7 Cg7 5. Tb5) **3. Tb5**. În poziţia din diagrama 156 albul cîştigă după **1. Th8**.

155

156

157

158

Albul la mutare cîştigă

În exemplul 157 decide **1.Tf2**, iar în exemplul 158 albul joacă **1. Td2 Re1 2. Tb2** şi calul se pierde.

Analiza acestor exemple foarte simple duce la următoarele concluzii:

1. Nu este bine pentru apărare să-şi pună regele sau calul în colţ.

2. Este absolut necesar să se evite opoziţia (verticală sau orizontală) între cal şi regele advers.

În unele poziţii apărarea obţine remiza chiar cînd regele său este izolat la mar-

ginea tablei (diagrama 159): **1...Ca3 2. Ta2 Cb1 !** (dacă 2...Cb5, atunci 3. Ta6) **3. Tg2 Ca3 4. Th2 Cb1 !** (dacă 4...Cb5, atunci 5. Ta2 etc.) **5. Ta2 Rd1 ! 6. Tc2 Ca3 7. Th2 Re1 8. Re3 Cb1+ 9. Rb3**

159

Remiză

Cd2+ 10. Re3 Cb1+ ! 11. Rd3 Ca3 12. Ta2 Cb1 13. Tc2+ Rd1 14. Tb2 Re1 ! (dacă 14...Ca3?, atunci 15. Tb3!) **15. Tb3 Cd2 16. Tc3+ Rd1 17. Tc8 Cb1 18. Tc7 Ca3 19. Th7** (sau 19. Ta7 Cb1 ! 20. Ta2 Rc1 !) **19...Re1 20. Th2** (după 20. Th1+ Rb2 regele negru scapă de la marginea tablei) **20... Cb1 21. Ta2 Rd1 !** Poziția calului și regelui indicată în diagrama 159 este cea mai bună. Calul deține opoziția diagonală față de regele advers, iar la opoziția directă el mută pe penultima linie cu șah.

160

J. KLING și B. HORWITZ, 1851

Remiză

Rezultatul jocului nu se schimbă dacă deplasăm figurile din ultima diagramă spre dreapta. La o deplasare maximă obținem o altă poziție de remiză (diagrama 160). Aici regele și calul și-au schimbat locurile: **1. Te2 Rh1 2. Tg2 Ce3 3. Te2 Cf1 4. Ta2 Rg1 ! 5. Tg2+ Rh1 6. Tg8 Cd2 !** (din cauza poziției de colț a regelui, aceasta este singura mutare. Greșit este 6...Ce3? din cauza 7. Rg3 !, de exemplu: 7...Cf1+ 8. Rf2 Ch2 9. Tg1 mat; 7...Cd1 8. Te8 !; 7...Cc2 8. Tc8 !; 7...Cf5+ 8. Rf2 !; 7...Rg1 8. Rf3+ !. Rău este de asemenea 6...Ch2? din cauza 7. Rg3 ! Rg1 8. Tg7 ! Cf1+ 9. Rf3+ Rh2 10. Rf2 ! sau 7...Cf1+ 8. Rf2 !) **7. Rg3** (la alte mutări ale albului se poate răspunde 7...Cf1 sau 7...Rg1) **7...Rg1 ! 8. Td8 Cf1+ 9. Rf3 Ch2+ 10. Rg3 Cf1+**, sau **8. Tg7 Rf1 ! 9. Te7 Cb3 10. Rf3 Cd2+ 11. Re3 Re1 12. Rd3+ Rd1 13. Th7** (13. Ta7 Cb1 !; sau 13. Te2 Cb1 ! 14. Tf2 Rc1 — vezi diagrama 159) **13...Cf1 ! 14. Ta7 Re1.**

Să examinăm alte câteva exemple. De ce în poziția din diagrama 161 negrul pierde deși este la mutare? Regele negru se

161

Albul câștigă

află în colț și nu controlează câmpul f7. Cu o singură mutare negrul n-are timp să-și îmbunătățească poziția, de exemplu: **1...Rg8 2. Tc8 !** sau **1...Ch7+ 2. Rf7** (se poate juca și 2. Rg6 Cf8+ 3. Rf7 Ch7 4. Tc8+) **2... Cg5+** (dacă 2...Cf8, atunci nu 3. R:f8 pat, ci 3. Tc8) **3. Rg6!** În alt exemplu (diagrama 162) calul stă foarte rău: **1. Re3 Re1 2. Tg1+ Cf1+ 3. Rf3 !**, sau **1. Rg3 Rg1 2. Tg8 Cf1+** (dacă 2...Rh1, atunci 3. Rf2) **3. Rf3+ ! Rh2 4. Rf2.** Exemplul 163 se soluționează mult mai ușor decît se indică în cartea lui I. Rabinovici „Endspiel": **1. Te4 !** (limitînd mobilitatea calului cu ajutorul opoziției diagonale)

162

Albul la mutare cîştigă

163

I. RABINOVICI. „Endspiel". 1938

Albul cîştigă

1...Cf8 (pierde 1...Rh6 şi 1...Ch8 din cauza 2. Tg4 !) **2. Th4+ !** (în loc de aceasta, Rabinovici propunea 2. Rf7 Cg6 3. Te1 Ch8+ 4. Rf6 Rg8 5. Ta1 Rh7 6. Tg1 şi cîştigă) **2...Rg8 3.Tg4+ R-oriunde 4. Rf7**. În poziţia lui Amelung (diagrama 164) negrul obţine remiza aplicînd cel mai bun sistem de apărare : **1...Re8** ! (nu 1...Rd8 ? 2. Rd6 şi cîştigă) **2. Rd6 Cb8 ! 3. Te7+ Rd8 4. Te1 Ca6** (se poate juca şi 4...Cd7) **5. Te6 Cb8 6. Te7 Ca6 7. Tb7 Re8** (În poziţia din diagrama 165, albul obţine cîştigul : **1. Td8 !** de exemplu **1...Rb7 2. Td1 ! R-oriunde 3. Rb4 !** şi cîştigă, sau **1...Ca1 2. Td7+ Rb8 ! 3. Rb6 Re8 4. Te7+**

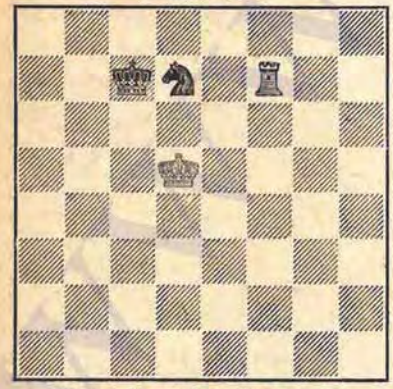
165

Dintr-un manuscris din sec. XIII

Albul la mutare cîştigă

164

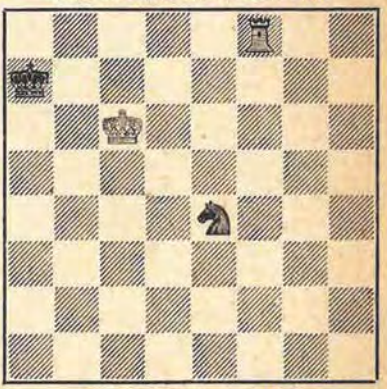
F. AMELUNG



Negrul la mutare face remiză

166

Dintr-un manuscris din sec. XIII

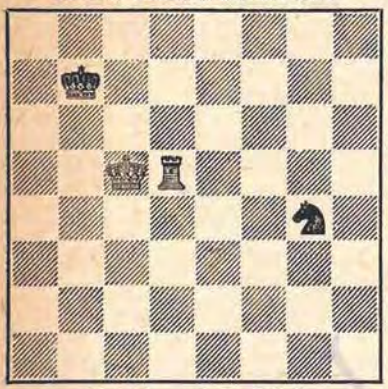


Albul la mutare cîştigă

Rd8 5. Tc3 ! și câștigă, sau **1...Cc1 2. Td7+ Rb8 ! 3. Rb6 Re8 4. Te7+** și câștigă. În poziția din diagrama 166 sînt posibile astfel de continuări : **1. Tf7+ ! Ra6 2. Tf4 Ce3 3. Te4** și câștigă ; sau **1...Ra8 2. Rb6 !** și câștigă ; sau **1...Rb8 2.Tb7+ ! Ra8** (2... Re8 3.Te7 Cf6 4.Te6) **3.Te7 ! Ce3** (3...Cd2 4. Te2 Cc4 5. Rc7) **4. Te3 ! Cd1** (4...Cb1 5.Td3) **5. Tf3 Cb2 6. Rb5** sau **6. Ta3+**. În poziția din diagrama 167 jocul continuă astfel : **1. Rd6 ! Ch6 2. Re6 Cg4 3. Td3 Re6** (3...Cf2 4.Td4 ! Rc6 5. Rf5 Rc5

167

Dintr-un manuscris din sec. XIII

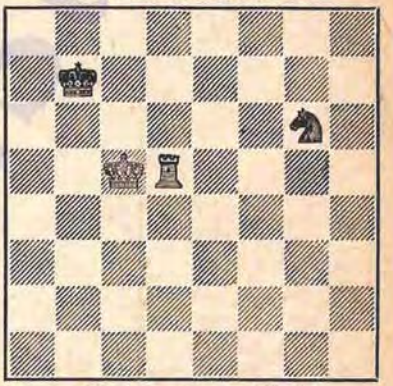


Albul la mutare câștigă

6.Td2 Ch3 7. Rg4 Cg1 8. Tg2 și câștigă) **4. Te3+ ! Rb5 5. Tf3 Re5 6. Rf5 Ch6+ 7. Rg5 Cg8 8. Tf7** și câștigă, sau **1...Ch2 2. Tb5+ Ra6 3. Tf5 ! Cg4 ! 4. Tf4 Ce3 5. Re5 Cc2 6.Ta4+ Rb7 7. Te4 !** și câștigă, sau **1...Cf2 2. Td4 ! Rb6 3. Re6 !** (cu scopul de a răspunde la 3...Rc5 cu 4. Re5 !) **3... Ch3 4. Rf5 Cg1** (sau 4...Rc5 5. Td2 Rc4 6. Rg4 și câștigă) **5. Td2 Cf3 6. Td3 Ce1 7. Te3 Rb5 8. Re4 Rb4 9. Tc1 Cg2 10. Tg1 Ch4 11. Tg4** și câștigă, sau **1...Ce3 2.Tb5+ Ra6 3.Re5 ! Cd5** (3...Ra7 4. Rd4 ! Cg4 5. Tf5 Rb7 6. Tf4 Ch6 7. Re5 ! și câștigă, sau 3...Cc2 4. Tb3 și câștigă, sau 3...Cf5 4. Tb6+ și 5. Tf6) **4.Tb3 Cf4 5. Tb6+ Ra7 6. Td6 !** și câștigă, sau **1...Cf6 2. Te5 ! Rb6** (2...Cg4 3. Te2 ! Cf6 4. Te6 Cg4 5. Rd5 Rc7 6. Rd4 Rd7 7. Tg6 și câștigă, sau 2...Rc8 3. Te6 Cg4 4. Te8+ Rb7 5. Te2 Cf6 6. Te6 Cg4 7. Rd5 și câștigă) **3. Te6 Cg4 4. Rd5+ Rb5 5. Rd4 Cf2 6. Tg6 Rb4 7. Tg2 Cd1 8. Td2 Ce3 9. Tb2+** și câștigă, sau **1...Rb6 2. Td2** (sau 2. Te2) **2...Ce3 3. Tb2+ Ra5 4. Re5 Ra4 5. Td2 Cf5 6. Td3 ! Ce7 7. Tf3 Cg6 8. Rd6 Rb5 9. Tf6 ! Ch4 10. Rd5 Cg2 11. Re4 Rc4 12. Tf1 Re3 13. Tg1** și câștigă. În poziția din diagrama 168 urmează **1. Rd6 Cf4** (nu salvează nici alte continuări, de exemplu 1...Rb6 2. Td4 ! și câștigă, sau 1...Cf8 2. Tg5 ! și câștigă, sau 1...Ch8 2. Re6 Cg6 3. Td4 ! și câștigă, sau 1...Ch4 2. Th5 Cg2 3. Re5 Ce3 4. Rd4 Cc2+ 5. Rc5 Ce1 6. Tf5 Cg2 7.Rd4 ! și câștigă ; dacă în ultima variantă se joacă 2...Cf3, atunci 3. Rd5) **2. Td2 ! Rb6** (sau 2...Cg6 3. Tf2 ! Rb6 4. Tf6 Ch4 5. Rd5+ și câștigă) **3. Re5 Cg6+ 4. Rf6**

168

Dintr-un manuscris din sec. XIII

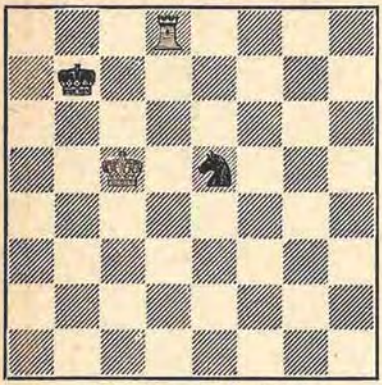


Albul la mutare câștigă

Cf4 5. Rf5 Ch5 6. Tg2 și câștigă. În poziția din diagrama 169 albul joacă : **1. Td5 ! Cf3** (după 1...Cg4 survine poziția din diagrama 167, iar după 1...Cg6 poziția din diagrama 168) **2. Tf5 ! Cd2 3. Tf4 ! Ra6 4. Rb4 Rb6 5. Rc3 Cb1+ 6. Rb2 Cd2 7. Rc2** și câștigă ; sau **2...Ce1 3. Re4 ! Cg2 4. Rd3 Re6 5. Re4 Rd6 6. Tf2 Ch4 7. Th2**

169

Dintr-un manuscris din sec. XIII



Albul la mutare cîştigă

şi cîştigă; sau **2...Cg1 3. Re4 Re6 4. Rd3 Rd6 5. Re3 Re6 6. Tg5 Ch3 7. Tg3** şi cîştigă; sau **2...Ch2 3. Tf4 ! Re7 4. Rd4 Rd6 5. Rd3 ! Re5 6. Re3 Rd5 7. Re2 Re5 8. Th4** şi cîştigă, sau **2...Ch4 3. Tf6 ! Re7 4. Rd4 Rd7 5. Re4 Re7 6. Th6 Cg2 7. Th2 Ce1 8. Te2** şi cîştigă. Multe variante din exemplele examinate se repetă adeseori.

Instructivă este analiza vechei poziţii din diagrama 170: **1... Ca5+ 2. Rb5 !** (insuficient este 2. Rc7? din cauza 2...Ra6 !) **2...Cb7 !** (cea mai bună apărare. La o pierdere rapidă duce 2...Cb3, vezi diagrama 165) **3. Tf8 !** (numai la remiză duce 3. Th7? Rb8 ! 4. Rb6 Cd8 !) **3...Cd6+ 4. Rc6 Ce4 !** (relativ la 4...Ce4, vezi diagrama 166) **5. Td8 ! Ca5+** (dacă 5...Cb6, atunci albul cîştigă ca în exemplul 163: 6. Td4 ! etc. Dacă 5...Cb2, atunci 6. Rb5 ! şi cîştigă. După 5...Ca3 decide 6. Rc5, de exemplu: 6...Rb7 7. Td2 ! Cb1 8. Td3 ! şi cîştigă, sau 6...Cc2 7. Te8 Rb7 8. Te2 Ca3 9. Ta2 şi cîştigă. La un cîştig rapid duce 5...Ce3 6. Td7+ Ra6 7. Td3 Cc4 8. Rc5 Ca5 9. Ta3 ! şi după 8... Ce5 se ajunge la poziţii analoage celor care survin în variantele care apar după 5...Ce5+ 6.Rc5 Rb7 — vezi diagrama 169) **6. Rb5 Cb7** (sau 6...Cb3 7. Td1 ! şi 8. Rb4) **7. Td7 Rb8 8. Rb6 Ra8 !** (ultima încercare — după 9.T:b7? negrul ar fi pat) **9.Tg7! Cd8 10.Tg8** şi **11. T:d8** mat.

170

Dintr-un manuscris din sec. XIII

Albul la mutare cîştigă

TURN CONTRA NEBUN

Pentru a face remiză, apărarea trebuie să se îndrepte cu regele spre un colţ de culoare contrară culorii diagonalelor nebunului său. În consecinţă, avînd un nebun de cîmpuri albe, apărarea trebuie să-şi ducă regele spre a1 sau h8, iar un nebun de cîmpuri negre — spre a8 sau h1. În poziţia din diagrama 171 jocul decurge astfel: **1. Tb1 Ne3 2. Tb3 Nf2 3. Tb8+ Ra7 4. Tb2 Ng3+ 5. Rc6** (complet nefolositor este 5. Rc8 Nf4 ! 6. Tb4 Ng3 etc.) **5...Nf4 ! 6. Tb7+ Ra8 !** (nu însă 6...Ra6 7. Tb4 ! şi dublul atac, asupra nebunului şi punctului a4, decide lupta, de exemplu: 7... Nd2 8. Ta4+ Na5 9. Ta1 Ra7 10. T:a5+) **7. Rb6 Ne5 8. Ra6** (8. Te7 Nd4+ 9. Ra6 Rb8 sau 9. Rc7 Nf2) **8...Nf4 9. Tf7 Ne5 10. Tf8+ Nb8.** Dacă poziţia nebunului este proastă, se poate pierde (diagrama 172): **1. Td8+ ! Rb7 2. Td7+ Rc8** (nu schimbă nimic 2...Rb8 3.Rb6 Rc8 4. Rc6 etc.) **3. Rc6 Nf8 4. Tf7 ! Nb4 ! 5. Tf4 ! Ne7 ! 6. Tg4 Rb8 7. Tg8+ Ra7 8. Tg7,** sau

171

Remiză

172

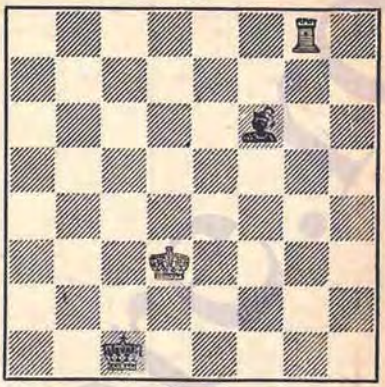
T. MOLIEN, 1897

Albul la mutare cîştigă

3...Ne5 4. Tg7 !, sau **3...Nb4 4. Td4 ! Nf8** (4...Nc3 5. Tc4 ! Nd2 ! 6. Tc2 ! Nb4 7. Rb5+, sau 5...Nb2 6. Tc2 ! Nf6 7. Tf2 Ne7 8. Tg2 !) **5. Tf4 Nb6 6. Tf6 ! Ng7 7. Tg6**, sau **3...Nb2 4. Td2 ! Nc1 5. Te2 !**, sau **3...Nc1 4. Td1 Nb2 ! 5. Td2 !** După răspunsul forţat **3...Rb8 4. Rb6 Re8 5. Td5 ! Ne7** (nu se poate 5...Nf8 6. Rc6 ! sau 5...Nb4 6. Rc6 Rb8 7. Tb5+, sau 5...Nb2 6. Rc6 !, sau 5...Nc1 6. Tc5+) **6. Re6 Rb8 7. Tb5+ Re8** (sau 7...Ra8 8. Rc7 ! şi cîştigă) **8. Tb5 Nf6** (altfel negrul pierde nebunul) **9. Th6 ! Ne3 10. Th3 ! Nd4 11. Th4 Nb2** (sau 11...Nc3 12. Tc4, vezi comentariul la mutarea 4...Nf8) **12. Tb4 Nc3 13. Te4 Nf6** (sau 13...Nb2 14. Tc2 !, vezi comentariul la mutarea 4...Nf8) **14. Tf4 Ne7 ! 15. Tg4** şi albul cîştigă forţat nebunul.

În poziţia din diagrama 173 negrul obţine remiza : **1. Te8+ Rb1 2. Rd2 Ng7** (se poate juca şi 2...Ne5. Nebunul trebuie să circule pe diagonala a1-h8, luînd regelui alb cîmpul c3) **3. Tb8+ Ra2 !** (ocuparea colţului este egală cu pierderea partidei, de exemplu : 3...Ra1 ? ? 4. Rc2 ! cu mat inevitabil) **4. Re2 Ra3 ! 5. Tb7 Nf6 6. Tb3+ Ra4 !** remiză. După cum vedem, ocuparea diagonalei mari cu

173

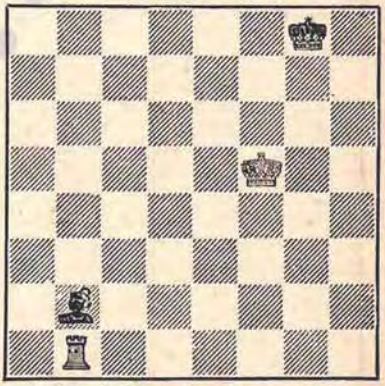


Remiză

nebunul asigură remiza, dacă regele apărării nu se află în colţ, sau în opoziţie pe marginea tablei, la mutare fiind adversarul. Poziţia lui Ponziani (diagrama 174) confirmă importanţa ocupării diagonalei mari cu nebunul : **1...Ne3**

174

D. PONZIANI



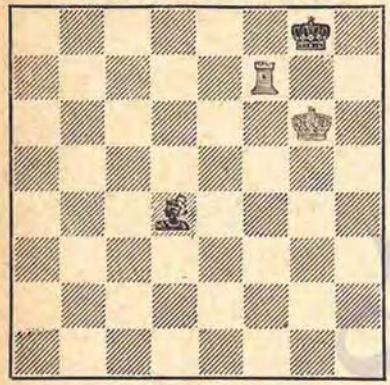
Negrul la mutare face remiză

(bine este şi 1...Nd4. Pierde imediat 1...Ng7 ? ? 2. Rg6 Ne5 3. Te1 Nd6 4. Te8+ Nf8 5. Td8) **2. Rg6 Rf8 !** remiză.

Dacă regele apărării este înghesuit într-un colț nefavorabil și nu poate evita opoziția, atunci pierderea partidei este inevitabilă. În poziția din diagrama 175 urmează: **1...Ng1 !** (numai în felul acesta poate fi salvat temporar nebunul. Dacă 1...Nc5, atunci 2. Tc7 ! Nf8 3. Tc8 și câștigă, sau 1...Nc3 2. Tc7 Nb4 3. Tc8+ Nf8

175

J. KLING și B. HORWITZ, 1851



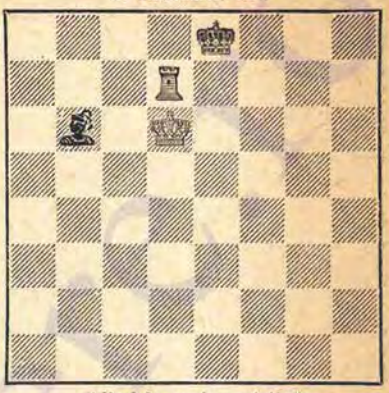
Albul câștigă

4. Ta8 și câștigă) **2. Tf1 !** (albul trebuie să scoată nebunul din zona de siguranță) **2...Nh2 3. Tf2 ! Ng3** (mai slab este 3...Ng1 4. Tg2 Ne3 5. Te2 și câștigă) **4. Tg2 !** (nu se poate acum nici 4...Nf4, nici 4... Nh4, din cauza șahului prin descoperire cu câștigarea nebunului) **4...Nd6** (la 4...Ne5 sau 4...Nc7 urmează 5. Te2 și respectiv 5. Tc2. Pierde 4...Nb8 din cauza 5. Tc2) **5. Td2 Ne7 ! 6. Te2 !** (nu 6. Td7? Rf8 !) **6...Rf8 7. Te8+** și negrul pierde nebunul.

Poziția din diagrama 176 ilustrează marile primejdii la care este expus regele apărării la marginea tablei: **1. Re6 ! Rf8 ! 2. Tf7+ Rg8 3. Rf6 Nd4+ 4. Rg6** (vezi diagrama 175). Negrul la mutare reușește însă să facă remiză: **1...Rf8 !** (amenințînd 2...Nd4, ceea ce nu mergea imediat din cauza 2. Re6 Ne3 3. Td3 Nf2 4. Td2 Ne1 5. Te2 și câștigă) **2. Re6** (acum nu merge 2...Nd4; se amenință

176

J. BERGER, 1889

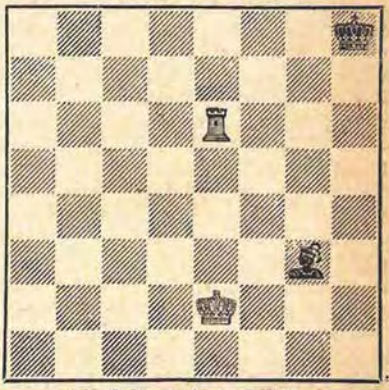


Albul la mutare câștigă
Negrul la mutare face remiză

3. Tf7+ Rg8 4. Rf6 cu câștig ușor) **2...Rg8 ! 3. Rf6 !** (nimic nu dă 3. Tf7 din cauza 3...Nd4 ! remiză) **3...Rf8 !** (numai în felul acesta se poate para Tf7 !) **4. Td6** (sau **4.** Tb7 Nd4+ remiză) **4...Na5 !** -- remiză. Într-adevăr, albul nu poate împiedica nebunul negru să ocupe o poziție mai

177

A. SELEȚKI
(sfîrșitul unui studiu)



Albul la mutare câștigă

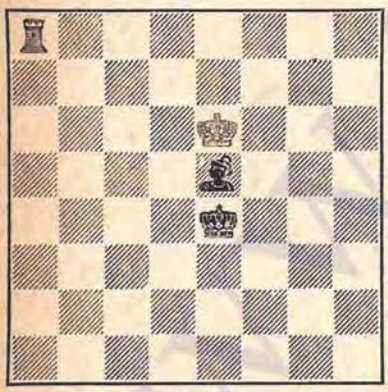
bună. Dacă **5. Te6**, atunci cel mai simplu este **5...Re8 6. Re6 Rd8 7. Rd6 Nb4+ 8. Re6 Ne1** şi **9...Ng3**, iar la **5. Td3** se poate juca **5...Nb6.**

Poziţia din diagrama 177 ilustrează poziţia nefavorabilă a figurilor negre. După **1. Rf3** nebunul se pierde.

În poziţia din diagrama 178 negrul poate face remiză în două feluri : 1) mutînd cu nebunul pe diagonala mare a1-h8, pentru ca în cazul cînd regele său ar fi forţat să ajungă la marginea tablei, să poată ocupa poziţia de apărare corespunzătoare (vezi diagrama 173); 2) mutînd nebunul pe diagonala b8-h2, pentru ca la nevoie să poată muta regele la h1.

Dacă la mutare este albul, jocul poate continua în modul următor : **1. Ta4+ Nd4 2. Rd6 Rd3 3. Rd5** şi acum fie **3... Nf6 4. Ta3+ Rd2 5. Re4 Ng7 6. Td3+ Re2 7. Tg3 Nf6 8. Tg6 Nh8 9. Rd5 Rf3 !** sau **3...Nb6 4. Ta3+ Re2 5. Re4 Rf2 6. Rf4 Ne7+ 7. Rg4 Nd6 8. Tf3+ Re2,**

178



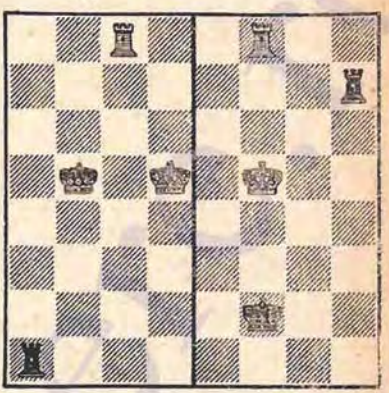
Remiză

TURN CONTRA TURN

În acest final, cu toată egalitatea materială, se întîmplă cîteodată ca una din părţi să obţină victoria, folosind poziţia nefavorabilă a figurilor adverse.

Astfel, de exemplu, în poziţia din diagrama 179, decide **1. Tb8+ Ra4 2. Ta8+**

179



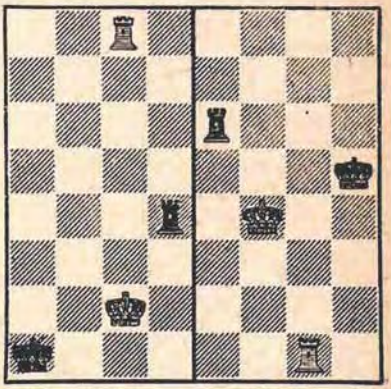
180

Albul la mutare cîştigă

(atac dublu), iar în diagrama 180 turnul negru se cîştigă prin **1. Rg6+** (şah prin descoperire). Această din urmă operaţie tactică a fost luată dintr-un studiu al lui Troiţki (vezi diagrama 477).

181

POTTER-FENTON
1895



182

Albul cîştigă *Albul la mutare cîştigă*

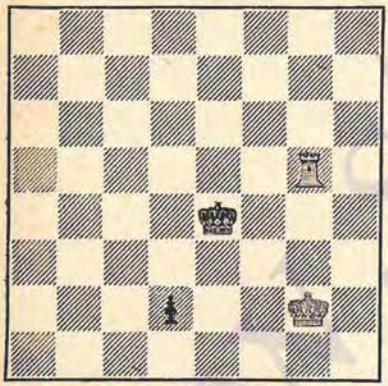
Exemplul 181 este luat din partida Potter-Fenton, în care ar fi putut urma **1...Ta4** (altfel urmează mat) **2. Rb3** şi albul ciştigă.

Importanţă practică are şi poziţia din diagrama 182, în care albul ciştigă turnul sau dă mat după **1. Rf5 !**

TURN CONTRA PION

În acest final turnul ciştigă în cazul cînd este sprijinit de regele său. Există chiar finaluri în care turnul pierde împotriva unui pion care a ajuns pe linia a şaptea (diagrama 183):

183

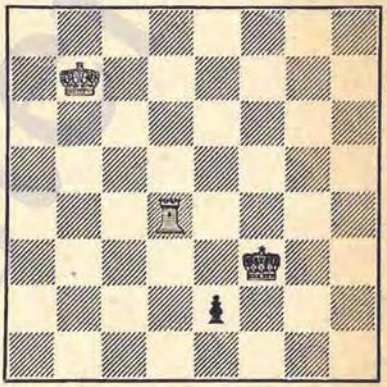


Negrul ciştigă

1. Tg4+ Re5 ! (regele nu poate muta pe coloana „d" din cauza: 1...Rd3? 2. Tg8 şi 3. Td8. Dacă 1...Re3, atunci 2. Tg3+ şi regele trebuie să se întoarcă la e4, deoarece nu se poate juca 2...Re2? din cauza 3. Tg8 d1D 4. Te8+ Rd2 5. Td8+ şi 6. T:d1) **2. Tg5+ Re6** (regele nu trebuie să părăsească coloana „e" pentru a menţine atacul asupra cîmpurilor de pe coloana „d") **3. Tg6+ Rd7** (acum regele poate muta pe coloana „d") **4. Tg7+ Re6 ! 5. Tg6+ Re5** (regele trebuie să se deplaseze pe coloana „e" menţinînd mereu controlul asupra cîmpurilor de pe coloana „d") **6. Tg5+ Re4 7. Tg4+ Re3 8. Tg3+ Re2 9. Tg8 d1D 10. Te8+ Rb3** şi negrul ciştigă. Dacă regele alb s-ar fi aflat la h2, rezultatul ar fi fost remiză.

În poziţia din diagrama 184 negrul ciştigă după **1. Td3+ Rf4 ! 2. Td4+ Rf5 3. Td5+ Rf6 4. Td6+ Re7.** Dacă în poziţia din diagrama 184 regele alb ar fi stat la c7 (în loc de b7), atunci albul ar fi făcut remiză jucînd **5.Td7+** etc.

184



Negrul ciştigă. Cu regele alb la c7 — remiză

Cînd pionul se află pe coloana nebunului pot surveni posibilităţi de pat (diagrama 185).

1. Tb7+ Re8 2. Tb5 ! c1D 3. Te5+ ! Una dintre cele mai interesante poziţii de acest tip este aceea din diagrama 186: **1...Td6+ 2. Rb5 Td5+ 3. Rb4 Td4+ 4. Rb3 Td3+ 5. Re2 Td4** (cu scopul de a răspunde la 6.c8D? cu 6...Tc4+! 7.D:c4 — pat) **6. c8T !** (vezi diagrama 181) **6...Ta4** (altfel Ta8+) **7. Rb3 !** şi albul ciştigă. Această curioasă cale de ciştig a fost arătată de Saavedra. De fapt partida s-a terminat remiză.

185
I. KUK

Albul la mutare face remiză

186
POTTER-FENTON
1895

Albul cîştigă

În poziţia din diagrama 187, cu toate că la mutare este albul, cîştigul nu se poate realiza : **1. Ta2+ Rc1 2. Rc3 d1C+ ! 3. Rd3 Cb2+ 4. Rc3 Cd1+** remiză (vezi

187

Remiză

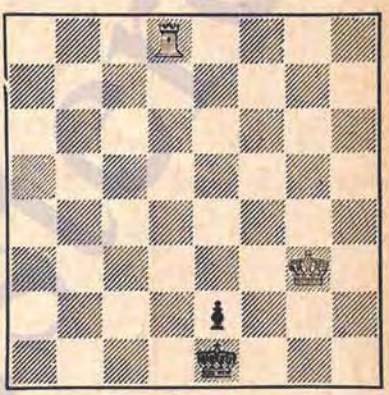
188

Albul la mutare cîştigă

diagrama 159). Atunci cînd pionul se află pe coloana turnului, transformarea lui în cal nu ajută. În poziţia din diagrama 188, după **1. Te2+ Rg1 2. Rg3 h1C+ 3.Rf3** albul cîştigă.

Atunci cînd pionul se află pe penultima linie, partea mai tare cîştigă dacă poate ataca cu regele şi cu turnul cîmpul de transformare (vezi diagrama 190). Atacarea cîmpului de transformare a pionului pe coloană este mai puţin eficace. În poziţia din diagrama 189 negrul obţine remiza : **1. Te8** (nu este mai bine nici

189

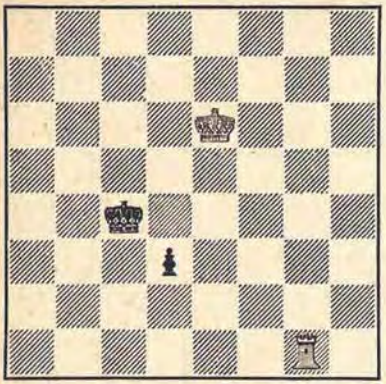


Remiză

1. Rf3 Rf1 2. Th8 e1C+ !, sau 1. Rh2 Rf2 2. Tf8+ Re3 3. Te8+ Rf2 etc., sau 1. Td7 Rf1 2. Tf7+ Rg1 3. Te7 Rf1 etc., sau 1. Ta8 Rf1 ! ; dacă 1. Tf8 sau 1. Th8, atunci 1...Rd1 2. Td8+ Re1 ! revenind la poziţia din diagramă) **1...Rf1 2. Tf8+ Rg1 !** (la pierdere duce 2...Re1 ?? 3. Rf3 ! Rf1 4. Re3+ Re1 5. Tf2 şi cîştigă) **3. Te8 Rf1 4. Tf8+ Rg1.**

Lupta împotriva unui pion negru pe linia a treia are mari şanse de succes. De exemplu, în poziţia din diagrama 190, albul obţine victoria : **1. Re5 d2** (sau, mai întîi 1...Rc3) **2. Re4 Rc3 3. Re3 Re2 4. Re2** sau **4. Tg2.** Dacă însă în poziţia iniţială regele negru s-ar fi aflat la e4, atunci

190



Albul la mutare cîştigă.
Cu regele negru la e4 — remiză

remiza ar fi fost inevitabilă: **1. Rd6 d2 2. Re5 Rd3 3. Rb4 Re2 4. Tg2 Re1**, sau **1. Te1+ Rf3 2. Rd5 d2 3. Ta1 Re2.**

Euwe a simplificat în mare măsură tehnica calculării în acest final, propunînd o regulă bună pe care a denumit-o regula „pătratului lungit". Să presupunem că trebuie stabilit rezultatul luptei în poziţia

191
M. EUWE, 1934

Regula „pătratului lungit"

din diagrama 191. Avînd în vedere că regele negru ocupă poziţia cea mai bună (lîngă cîmpul de transformare a pionului), iar turnul se află de asemenea pe cea mai bună poziţie, rezolvarea problemei se reduce la a şti dacă regele alb va reuşi să ajungă la d2 în timp util. Cu alte cuvinte, poate oare regele alb să ajungă pionul negru dacă pe tablă n-ar fi regele negru şi turnul alb? După cum se ştie, în finalurile de pioni astfel de probleme se rezolvă cu ajutorul „regulii pătratului": dacă regele alb intră în pătratul pionului (e4-e1-b1-b4), indicat în diagramă, atunci, dacă e la mutare, el ajunge pionul. Regele negru şi turnul alb pot fi considerate figuri imobile, deoarece ocupă cele mai bune poziţii. Acum devine clar că în poziţia din diagrama 191 albul cîştigă numai dacă este la mutare, de exemplu: **1. Re4 e3 2. Rd3 e2 3. Rd2.**

În practica şahistă se întîlnesc mai des alte finaluri, în care regele părţii mai slabe n-a ajuns încă lîngă cîmpul de transformare a pionului. În poziţia din diagrama 192, regele negru mai are

192
M. EUWE

193
M. EUWE

Regula „pătratului lungit"

de făcut încă două mutări (Rd4-d3-d2 sau Rd4-c3-b2) pentru a ajunge în cea mai bună poziţie. De aceea limitele pă-

tratului pionului c4 (care, în parte, ies în afara marginilor tablei) pot fi mărite în mod corespunzător cu două rînduri de cîmpuri, ceea ce duce la „lungirea" pătratului c4-c1-a1-a4 (indicat în diagramă printr-o linie punctată) cu două linii și transformarea lui într-un dreptunghi (c6-c1-a1-a6, indicat printr-o linie plină). Dacă fiind la mutare, regele alb poate intra în acest „pătrat lungit", atunci albul cîștigă. După **1. Rb6 c3 2. Rb5 c2 3. Rb4 Rd3 4. Rb3 Rd2 5. Rb2** sau **5. Ta2**, negrul trebuie să cedeze. S-ar părea că alegînd ruta Rd4-c3-b2 și atacînd în felul acesta turnul, negrul cîștigă un tempo important. Într-adevăr după **1...Re3 2. Re5? Rb2 3. Th1 c3 4. Rd4 c2 5. Th2 Rb1** negrul obține remiza. Jucînd însă **2. Tc1+ Rb3** (sau 2...Rb4 3. Rc6 c3 4. Rd5 Rb3 5. Rd4 c2 6. Rd3) **3. Re5 c3 4. Rd4** albul cîștigă totuși.

Regula „pătratului lungit" ușurează simțitor multe calcule. Folosirea ei trebuie însă făcută cu multă prudență. De exemplu, nu strică să ne amintim că partea mai slabă poate înainta, după dorință, fie pionul fie regele, în raport cu mutările adversarului. Astfel, în poziția din diagrama 193 albul nu poate cîștiga deși, fiind la mutare, poate intra cu regele în „pătratul lungit" d6-d1--a1-a6, indicat în diagramă printr-o linie punctată: **1. Rb6 d3!** (datorită acestei mutări de pion regele negru limitează contrajocul regelui alb) **2. Re6** (continuarea 2. Tb1+ este favorabilă negrului, deoarece după 2...Rc3 regele negru se apropie de cîmpul c2) **2...d2** (se poate juca și 2...Rc3) **3. Rd5 Re3 4. Re4 Re2 5. Ta2+ Re1.** În afară de aceasta trebuie să ne amintim de particularitățile tactice ale regelui în final. În poziția din diagrama 194, pentru a cîștiga, regele alb trebuie să ajungă pe cîmpurile c2 sau e2, și ambele rute (b7-c2 și b7-e2) sînt la fel de lungi. Prima rută nu poate fi luată în considerație deoarece aci se află regele negru. Numai cealaltă rută asigură albului victoria: **1. Re6!** (întrînd în „pătratul lungit", indicat în diagramă) **1...d3** (1...Rc4 2. Rd6 d3 3. Re5 d2 4. Re4 Rc3 5. Re3 Rc2 6. Re2 sau 6. Ta2+ și cîștigă) **2. Rd5 Re3 3. Re4 d2 4. Re3 Re2 5. Re2** sau **5. Ta2+**. Cum se vede din diagrama 195, regele alb se află deja în zona „pătratului lungit". Dacă însă **1. Rd6**, atunci **1...Re4 2. Re5** (sau 2. Tc1 + Rd3 3. Rc5 b3 4. Rb4 b2 5. Th1! Rc2 6. Th2+ Rc1 7. Rc3 b1C+! remiză) **2...b3 3. Re4 Re3 4. Re3 Re2 5. Th1 b2 6. Th2+ Rb3** și remiza este inevitabilă. Corect este **1. Rb7** (cu scopul de a trece rîndul la mutare adversarului) **1... Re4** (Nu sînt mai bune nici celelalte continuări, de exemplu: 1...Rc5 2. Ra6 Rc4 3. Ra5, sau 1...Ra5 2. Rc6 Ra4 3. Rc5, sau 1...Ra4 2. Rc6 b3 3. Rc5 Ra3 4. Rc4 b2 5. Rc3 cu cîștig în toate variantele) **2. Ra6 b3 3. Ra5 Re3 4. Ra4 b2 5. Ra3** și pionul se pierde.

Să mai examinăm un exemplu (diagrama 196). După **1...e3!** (greșit este 1...Re5? din cauza 2. Te1! și se ajunge la o poziție similară cu cea din diagrama 195) **2. Rd6 Re4!** (la pierdere duce 2... Rf4? 3. Rd5! etc.) **3. Re5 Rd3!** (3...e2 4. Rc4 Re3 5. Rc3 Rf2 6. Rd2) **4. Ta3+**

194

M. EUWE

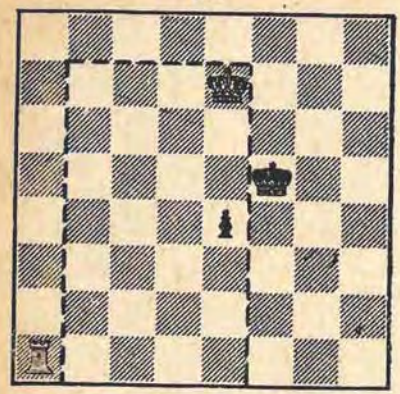
Regula „pătratului lungit"

195

AMELUNG-ERLER
Riga, 1887

Albul la mutare cîștigă

196



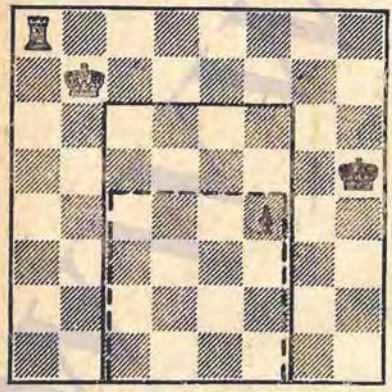
Regula „pătratului lungit"

Rd2 5. Rd4 e2 şi pionul se transformă forţat în damă sau cal.

Dacă turnul nu stă pe ultima linie, spre care se îndreaptă pionul, de lucrul acesta trebuie să se ţină seama la folosirea regulii „pătratului lungit". Ca exemplu, să facem aprecierea poziţiei din diagrama 197. Se cîştigă acest final sau nu? Avînd în vedere că regelui negru îi trebuie trei mutări pentru a ajunge pe cîmpul

197

M. EUWE

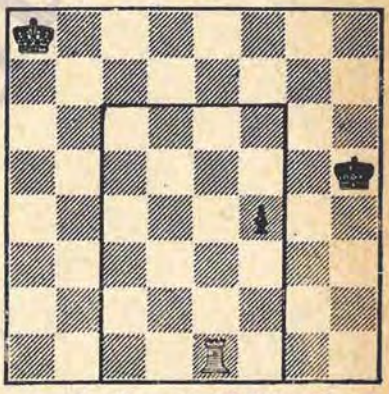


Regula „pătratului lungit"

e2 (sau g2), iar turnului alb o singură mutare pentru a ajunge la a1, înseamnă că „pătratul lungit" (indicat în diagramă) va fi, în acest caz, f6-f1-c1-c6 şi nu f7-f1-c1-c7. Cu alte cuvinte, din cele trei mutări ale regelui scădem mutarea turnului şi mărim pătratul pionului f4-f1-c1-c4 (indicat prin linia punctată) numai cu două linii. În consecinţă, în această poziţie albul poate cîştiga numai dacă este la mutare: **1. Re6 f3 2. Rd5 Rg4 3. Re4 f2 4. Ta1** (merge şi 4. Tf8) **Rg3 5. Re3.** Dacă la mutare este negrul, atunci partida este remiză: **1...f3 2. Re6 Rg4 3. Rd5 f2 4. Ta1 Rg3 5. Re4 Rg2.**

Dimensiunile „pătratului lungit" sînt influenţate şi de eventualitatea că pionul sau regele, în deplasarea lor, atacă turnul care se află pe ultima linie. De exemplu, în diagrama 198 „pătratul lungit" al pionului f4 nu va fi f7-f1-c1-c7, ci f6-

198

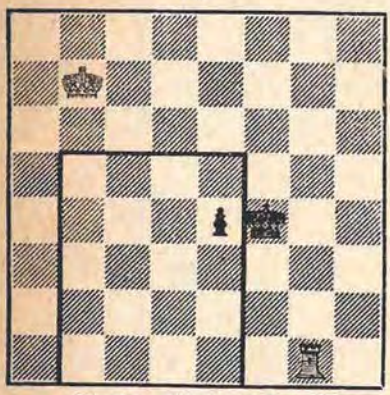


Regula „pătratului lungit"

f1-c1-c6 (indicat în diagramă). Într-adevăr, după **1. Rb7 f3 2. Re6 Rg4 3. Rd5 f2 4. Ta1 Rg3 5. Re4 Rg2** se obţine remiză. Dacă în poziţia iniţială turnul ar fi stat la a1, atunci albul ar fi cîştigat: **1. Rb7 f3 2. Re6 Rg4 3. Rd5 f2 4. Re4 Rg3 5. Re3 Rg2 6. Re2.** Un alt

caz este prezentat în poziția din diagrama 199. „Pătratul lungit" al pionului e4 va fi e5-e1-a1-a5 (indicat în dia-

199



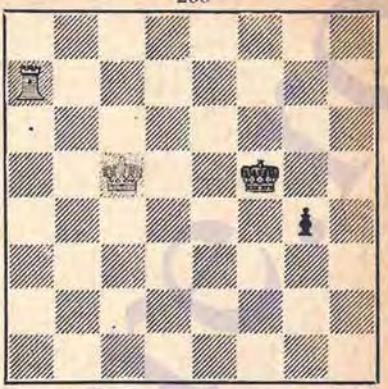
Regula „pătratului lungit"

gramă), deoarece în înaintarea sa regele negru atacă turnul: **1. Re6 e3 2. Rd5 e2 3. Rd4 Rf3 4. Rd3 Rf2** remiză. Dacă în poziția inițială turnul ar sta la a1, atunci „pătratul lungit" s-ar lungi și mai tare și albul ar câștiga: **1. Re6 e3 2. Rd5 e2 3. Rd4 Rf3 4. Rd3 Rf2 5. Rd2.**

Nu întotdeauna partea mai tare folosește poziția turnului pe ultima linie. Citeodată este mult mai favorabilă punerea turnului în spatele pionului. Analiza arată că astfel de cazuri survin de obicei cu pioni care încă n-au depășit jumătatea tablei (vezi diagramele 200 și 207).

Poate obține negrul remiza în poziția din diagrama 200? Lucrul acesta poate fi obținut numai prin **1...Re4!** (împiedicînd mutarea albului Rd4. La pierdere duce 1...g3? 2. Rd4 Rf4 3. Tf7+ ! Rg4 4. Re3 și 1...Rf4? 2. Rd4 Rf3 3. Rd3 g3 4. Tf7+ Rg2 5. Re2 Rh1 6. Rf3 g2 7. Th7+ Rg1 8. Tg7 Rh1 9. Rf2 — și nu 9. T:g2 pat) **2. Tg7 Rf3 3. Rd4 g3 4. Rd3** (sau 4. Tf7+ Re2 !) **4...g2 5. Rd2 Rf2 6. Tf7+ Rg3.**

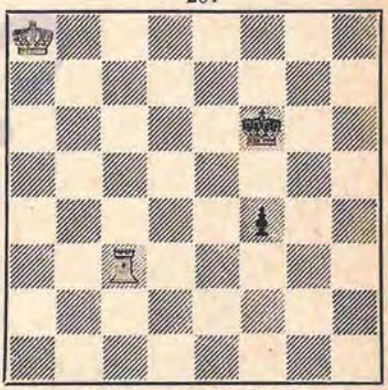
200



Negrul la mutare face remiză

În exemplul din diagrama 201 negrul pierde inevitabil după **1. Te5!** Acum regele și pionul sînt despărțiți. La **1...f3** albul răspunde **2. Te3 f2 3. Tf3+** cîș-

201



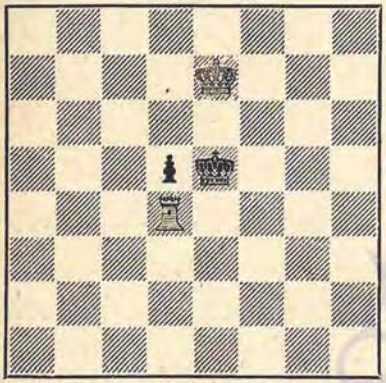
Albul la mutare cîștigă

tigînd pionul. Trebuie remarcat că turnul alb poate separa regele negru de pion numai pe linia a cincea sau mai sus. Dacă se coboară toată poziția din diagrama 201 cu o linie mai jos, atunci după **1. Te4** poate urma **1...f2 2. Te1 Re4** și regele are timp să apere pionul.

Dintre pozițiile cu pionul negru pe linia a cincea este foarte interesant studiul lui Reti (diagrama 202), care se rezolvă similar exemplului 195. Aci sînt însă mult mai multe subtilități. La cîștig pentru alb duce **1. Td2** (sau 1. Td3) **1...d4 2. Td1 ! Rd5 3. Rd7 !** și se ajunge

202

R. RETI, 1928



Albul la mutare cîștigă

la o poziție similară aceleia din partida Amelung-Erler. Să examinăm acum variantele secundare. De ce nu poate juca albul **1.Td1** ? La aceasta urmează **1...d4 ! 2. Rd7 Rd5 ! 3. Re7** (sau 3. Re7 Re5 ! 4. Rf7 Re4 5. Re6 d3 ! 6. Rd6 Re3 7. Rd5 Re2 8. Ta1 d2, sau 4. Te1+ Rf4 5. Rd6 d3 6. Rd5 d2 7. Ta1 Re3 cu remiză în toate variantele. Dacă 3. Ta1, atunci 3...d3 !, iar la 3. Td2 urmează 3...Rc4 ! 4. Rd6 Rc3 !, deoarece atacînd turnul negrul cîștigă un tempo important) **3...Re5 ! 4. Rb7** (sau 4. Rd7 Rd5 !, sau 4. Tc1+ Rb4 5. Rd6 d3 6. Rd5 d2 7. Ta1 Rc3 8. Re4 Rc2) **4...Re4 5. Re6 d3 ! 6. Rd6 Re3 7. Rd5 Re2 8. Ta1 d2**. Cele mai curioase mutări care survin după mutarea greșită 1. Td1 sînt mutările 3...Re5 ! și 3...Rc5 ! Numai datorită lor se obține remiza. Dacă după **3. Re7** negrul joacă **3...Re4** ?, atunci urmează **4. Rd6 d3 5. Re5 Rc3 6. Re4 d2 7. Re3** și albul cîștigă. O variantă simetrică survine după **3. Re7 Re4 4. Rd6 d3 5. Re5 Re3 6. Re4 d2 7. Re3**.

În exemplul 203, după **1. Re7 !** (regele alb se îndreaptă spre g2) **1...f4 2. Rf6**

203

M. EUWE, 1934

Albul la mutare cîștigă

f3 3. Rg5 f2 4. Rg4 Re3 5. Rg3 Re2 6. Ta2+ albul cîștigă. În poziția din diagrama 204 cîștigul se obține în felul următor : **1. Re5 !** (pentru a îndepărta

204

Albul la mutare cîștigă

regele negru trebuie creată opoziția laterală) **1...f4** (sau 1...Re3 2. Rc4 f4 3. Rc3 și apoi ca în varianta principală) **2. Re4 Re3** (după 2...f3 3. Te1+ Rf4 4. Rd3 regele negru este îndepărtat) **3. Re3 ! Re2** (dacă 3...f3, atunci 4. Te1+ Rf2 5. Rd2 etc.) **4. Ta2+**. Acest șah silește regele negru să-și stabilească poziția. La **4...Re1** cel mai simplu este **5. Rd3 f3 6. Re3** cîștigînd pionul. Retragerea pe coloana „f" este rea din cauza **5. Rd3**. Mai rămîne de încercat **4...Re3**, dar atunci urmează **5. Ta8 Re2** (sau 5...f3 6. Te8+) **6. Te8+ Rd1 7. Tf8** și negrul este silit să capituleze. În afară de 4. Ta2+ decide și 4. Rd4, de exemplu : 4...f3 5. Ta2+ Re1 6. Re3.

După cum se vede, atunci cînd pionul negru se află pe linia a cincea, pentru alb este favorabil să-și plaseze turnul pe linia întîi, deși există și alte căi de cîștig (vezi diagrama 205, mutarea 2. Td8 !).

205

Albul la mutare cîștigă

Atunci cînd regii se află în opoziție verticală (diagrama 205) albul la mutare cîștigă : **1. Te1** (aceasta nu este singura cale de cîștig) **1...d4** (dacă 1...Re4, atunci 2. Rd6 d4 3. Rc5 d3 4. Rc4 d2 5. Td1 Re3 6. Rc3 și cîștigă) **2. Td1 ! Rd5** (sau 2...Re4 3. Rd6 Re3 4. Rc5 d3 5. Rc4 d2 6. Rc3 etc) **3. Rd7 !** și se ajunge la o poziție analoagă diagramelor 195 și 202 ; dacă acum **3...Re4**, atunci **4. Re6**, iar la **3...Rc4** urmează **4. Re6**. În același fel se poate juca dacă turnul stă la a8, b8, f8, g8 și h8. Dacă turnul stă la d8, atunci decide **1. Rd7 d4 2. Rc6 Re4 3. Re5 d3 4. Re4**. Dacă turnul stă la e8, atunci cîștigă **1.Rd7+ Rf4 2. Re6 d4 3. Re5 d3 4. Re4 d2 5. Td8 Re3 6. Re3.** Nu se schimbă lucrurile nici dacă turnul este situat pe alte linii. Nu este lipsit de interes să remarcăm că în poziția din diagrama 205 albul poate cîștiga chiar dacă la mutare este negrul : **1...d4 ! 2. Td8 !** (numai așa !) **2...Re4 3. Rd6 d3 4. Re5 Re3 5. Re4 d2 6. Re3.** Cu negrul la mutare, albul cîștigă de asemenea dacă turnul se află pe oricare cîmp de pe prima și ultima linie și pe linia a7-d7. Nu există cîștig dacă turnul se află pe linia a șasea (în afara cîmpului d6). De exemplu, în poziția din diagrama 206 negrul joacă : **1...d4 2. Td6** (sau 2. Te6+ Rf4 3. Rd6 d3 4. Rc5 d2 5. Td6

206

Negrul la mutare face remiză. Cu turnul la d6 albul cîștigă

Re3 6. Rc4 Re2, sau 2. Tc5+ Re4 3. Rd6 d3 4. Td5 Re3 5. Rc5 d2 6. Rc4 Re2) **2...Re4 3. Rd7** (turnul împiedică regele să execute mutarea cîștigătoare 3. Rd6. Nimic nu dă nici 3. Re6 d3 !) **3...d3 4. Re6 Re3 5. Re5 d2 6. Re4 Re2** cu remiză. Cu turnul pe cîmpul d6 cîștigul se obține în felul următor : **1... d4 2. Rd7 Re4 3. Re6 d3 4. Re5 Re3 5. Re4 d2 6. Rc3.**

Poziția regilor la distanța unei mutări de cal asigură de asemenea, în majoritatea cazurilor, cîștigul. Un exemplu îl constituie poziția lui Euwe (diagrama 207) : **1. Tf8+ Re4** (sau 1...Re5 2. Rf7 g4 3. Rg6 g3 4. Rh5 Re4 5. Rh4 g2 6. Tg8 Rf3 7. Rh3 și cîștigă) **2. Rf6 g4 3. Rg5 g3 4. Rh4.** Albul are la dispoziție și o altă cale de cîștig : **1. Rd6 Re4** (sau

207

M. EUWE, 1934

Albul la mutare cîştigă

1...g4 2. Rd5 Rf4 ! 3. Rd4 Rf3 ! 4. Rd3 Rf2 ! 5. Rd2 g3 6. Tf8+ Rg1 7. Re2 g2 8. Tg8 Rh2 9. Rf2 şi cîştigă) **2. Tg8 ! Rf4 ! 3. Rd5 g4 4. Rd4 Rf3 5. Rd3 g3 6. Tf8+ Rg2 7. Re2 Rh2 8. Rf3 g2 9. Th8+ Rg1 10. Tg8 Rh1 11. Rf2** (nu însă 11. T:g2 — pat). La această variantă trebuie adăugat că negrul pierde, oricare ar fi poziţia turnului pe linia întîi sau a opta şi, de asemenea, pe linia f7-h7.

În poziţia din diagrama 208 negrul obţine remiza atît după **1. Tf6+ Re4 ! 2. Rf7 g4 3. Rg6 g3 4. Rh5 g2 5. Tg6**

208

M. EUWE, 1934

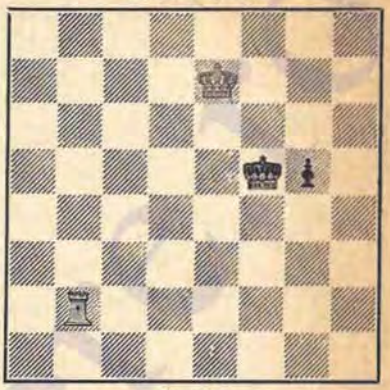
Remiză

Rf3 6. Rh4 Rf2, cît şi după **1. Td5+ Rf4 2. Rf6 g4 3. Td4+ Rf3 4. Rf5 g3 5. Td3+ Rf2 6. Rf4 g2 7. Td2+ Rf1 8. Rf3 g1C+** (compară cu diagrama 159).

În exemplul 209 poate urma **1. Rd6** (la 1. Rf7 cel mai bun răspuns este 1... g4 !) **1...g4 2. Rd5 g3 3. Rd4 Rf4 4. Rd3** (sau 4. Tb8 g2 !) **4...Rf3 5. Tb8 g2 6. Tf8+ Rg3** cu remiză clară. Dacă în

209

M. EUWE, 1934



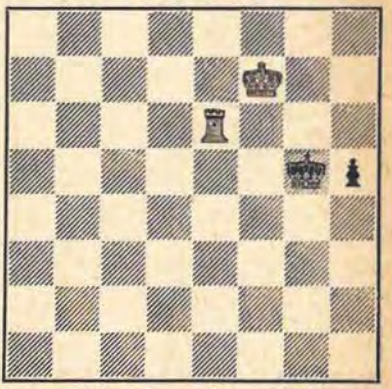
Remiză

poziţia iniţială turnul stă la b1, atunci albul cîştigă prin **5. Tf1+ Rg2 6. Re2.**

Deplasarea poziţiei lui Euwe cu oricîte coloane nu influenţează rezultatul luptei, cu excepţia cazului pionului de turn. În poziţia din diagrama 210, după **1. Te5+ Rg4 2. Rg6 h4 3. Te4+ Rg3 4. Rg5 h3 5. Te3+ Rg2 6. Rg4 h2 7. Te2+ Rg1 8. Rg3 h1C+ 9. Rf3** albul cîştigă.

210

M. EUWE, 1934



Albul la mutare cîştigă

Atunci cînd pionul negru se află pe linia a şasea sau a şaptea, partea mai slabă poate face foarte greu remiză, chiar dacă regele advers este îndepărtat. De exemplu, în poziţia din diagrama 211 albul ciştigă după **1. Rg3** (aci este dată metoda generală. Mai simplu este 1. Tb1+ Rc5 2. Ta1 Rb5 urmat de Rg3) **1...a5 2. Rf3 a4 3. Re3 Re3** (altfel urmează Re3-d2-c1) **4. Te1+ Rb2 5. Rd2 a3 6. Te2+ ! Rb3** (sau 6...Rb1 7. Rc3 a2 8. Tb2+ Ra1 9. Th2 **Rb1** 10. Th1 mat) **7. Te8 a2** (sau 7...Rb2 8. Tb8+ Ra1 9. Rc2 a2 10. Rb3 !) **8. Tb8+ Ra3 9. Re2 ! a1C+ 10. Rc3**. În poziţia lui Cozio (diagrama 212) ciştigă uşor **1. Tg5 ! c5 2. Rd2 Rc6 3. Re7 Rb5 4. Rd6**.

211

Albul la mutare ciştigă

212

V. COZIO

Albul la mutare ciştigă

WWW.SAHISTI.RO

Capitolul V

O FIGURĂ UȘOARĂ ÎMPOTRIVA UNEI FIGURI UȘOARE SAU A UNUI PION

În acest capitol sînt date pozițiile elementare, care se întîlnesc adeseori în practică.

Exemple pe aceeași temă, dar cu pioni de o parte, sau de ambele părți, vor fi date în capitolele VIII, IX, X, XI, XIV și XV.

O FIGURĂ UȘOARĂ ÎMPOTRIVA UNEI FIGURI UȘOARE

În diagramele 213—216 sînt date exemple de poziții de mat care se întîlnesc în special în studiile artistice (cu nebuni de aceeași culoare matul este imposibil).

Cum pot surveni astfel de poziții se poate vedea din următoarele două exemple, luate din practica șahistă:

1) Alb: Rf8, Th1, Cg5.
Negru: Rh8, Th7, Ng6.

Albul la mutare cîștigă: **1. T:h7+ !** (nu 1. C:h7? N:h7 remiză) **1... N:h7 2. Cf7** mat (compară cu diagrama 214).

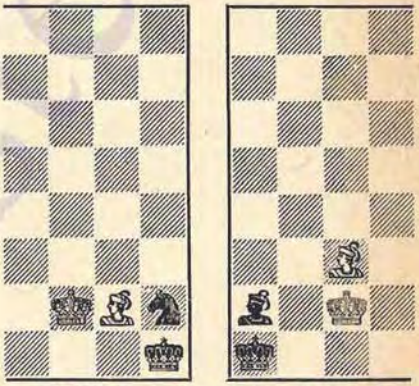
213 214

Poziții de mat cu o figură ușoară

2) Alb: Rc7, Dd3, Ng4.
Negru: Ra8, Ta6, Na7, Nb7.

Albul la mutare cîștigă: **1. D:a6 ! N:a6 2. Nf3+** și **3. N:b7** mat (compară cu diagrama 216).

215 216



Poziții de mat cu o figură ușoară

NEBUN CONTRA PION

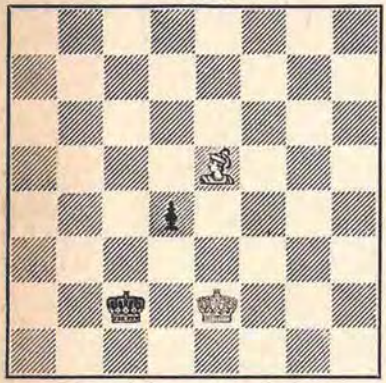
Aci, în majoritatea cazurilor, partida se încheie remiză. Nebunul poate da mat numai în poziții de tipul diagramei 216, (cu pion în locul nebunului negru). De obicei nebunul trebuie să joace rolul de „paznic" pentru a împiedica transformarea pionului. Citeodată se întîmplă însă ca pionul să se transforme în damă fără să poată fi împiedicat de nebun

(diagrama 217): **1...d3+ 2. R-oriunde d2** și **3...d1D.**

În poziția lui Otten (diagrama 218), albul cîștigă prin **1. Re4 ! Nh4 2. Rf3.**

217

J. ALLGAER, 1795



Negrul la mutare cîștigă

218

G. OTTEN, 1892
(sfîrșitul unui studiu)

Albul la mutare cîștigă

CAL CONTRA PION

Foarte greu luptă calul cu pionul de turn, deoarece la marginea tablei mobilitatea calului se micșorează. În poziția din diagrama 219 urmează: **1. Re6 Rg5 2. Rb7 Rf5 3. R:a8 Re5 4. Rb7** și cîștigă. Nici dacă e negrul la mutare rezultatul nu se schimbă: **1... Rg5 2. Re6 Rf5 3. Rb7 Re5 4. R:a8 Rd6 5. Rb7** și cîștigă, sau **1...Cb6+ 2. Re6 Ca8 3.Rb7** și cîștigă.

219

Albul cîștigă

În exemplul 220 negrul face remiză, deoarece regele său reușește să ajungă

220

Remiză

la timp: **1. Rd6 Rf6 2.Re6 Re6 3. Rb7 Rd7 4. R:a8 Re7** pat. Blocînd pionul de turn pe alte linii, calul face remiză. În poziția din diagrama 221 jocul se desfășoară în modul următor: **1. Rb6 Ce8+ 2. Rb7** (sau 2. Rc7 Ca7 ! 3.Rb7

221

Remiză

222

Negrul la mutare face remiză

Cb5 4. Rb6 Cd6 ! şi dacă 5. a7, atunci 5...Cc8+. Această posibilitate tactică va scăpa şi în viitor adeseori pe negru) **2...Cd6+ 3. Rb8** (sau 3. Rc7 Cb5+ 4. Rb6 Cd6 ! 5. Rc6 Cc8 ! 6. Rc7 Ca7 ! remiză) **3...Cb5 4. Rb7 Rd2 5. Rb6 Cd6 6.a7 Ce8+**.

În poziţia din diagrama 222 negrul obţine remiza prin **1...Cb6+** (nu 1...Cc7?? 2. a7 Rb2 3. Rc5 Rc3 4. Rc6 Ca8 5. Rb7 şi cîştigă) **2.Re5 Ce8! 3.Re6 Ca7+** etc.

În poziţia din diagrama 223 remiza se forţează prin **1.Ch1+ Rg2 2. Re3**

223

Albul la mutare face remiză

224

Albul la mutare cîştigă

R:h1 3.Rf2, sau prin **1. Re3 Rg2 2.Re2 Rg1 3.Rf3**.

În afara poziţiilor examinate, este necesar să studiem şi cîteva cazuri mai complicate (diagrama 224): **1. h6** (se poate juca şi direct 1.Rf5, ajungînd la variante similare) **1...Ce4** (dacă 1...Ch3, atunci 2. Rf5 ! şi cîştigă) **2. Rf5** (desigur nu 2. h7? Cg5+ cîştigînd pionul) **2...Cg3+** (sau 2...Cd6+ 3. Rg6 ! şi cîştigă) **3.Re5!** (este bine şi 3. Rg6 !) **3...Ce4 4.h7** şi albul cîştigă. Trebuie observată poziţia foarte bună a regelui în variantele **1...Ch3 2. Rf5** şi **2... Cg3+ 3. Re5!** în care se creează „opoziţia diagonală" a calului şi regelui şi de asemenea în variantele **2...Cd6+ 3. Rg6** şi **2...Cg3+ 3. Rg6!** cu „opoziţie frontală". La opoziţia frontală intervalul dintre rege şi cal este de două cîmpuri pe coloană sau linie, iar la opoziţia diagonală — de un cîmp pe diagonală. Creînd în mod abil opoziţia frontală sau diagonală se poate duce cu succes lupta împotriva calului.

În exemplul 225 albul pierde din cauza poziţiei foarte proaste a calului: **1...a3 2. C- oriunde a2** şi **3...a1D**. Exemplul

225

Negrul la mutare cîştigă

226 este ceva mai complicat: **1...Re7!** (rău este 1...Cb7? 2. a6 ! — compară cu exemplul precedent; la pierdere

226

I. RABINOVICI. „Endspiel", 1938

Negrul la mutare face remiză

duce şi 1... Rf7 2. a6 Ce6 3. a7 Cc7+ 4. Rc6 Ca8 5. Rb7 şi cîştigă, sau 3...Re7 4. Rc6 Cd8+ 5. Rb6 ! şi cîştigă) **2.a6 Rd7** (se poate juca şi 2...Ce6 3. a7 Cc7+ 4. Rc6 Rd8 5. Rb7 Rd7, sau 4... Ca8 5.Rb7 Rd7 6.R:a8 Rc7) **3.a7 Ce6** şi dacă **4.a8D**, atunci **4...Ce7+**. Foarte interesante sînt exemplele lui Sozin şi Grigoriev. În primul (diagrama 227) albul cîştigă: **1. a4! Cg5 2. Rd6!** (regele

227

V. SOZIN. „Ce trebuie să știe fiecare despre final". 1931

Albul la mutare câștigă

alb părăsește temporar „opoziția diagonală" pentru a nu permite calului negru să ajungă la b5. Nu merge direct 2.a5 din cauza 2...Cf3 ! 3. a6 Cd4 4. Rd7 Cb5 cu remiză clară, sau 3. Rd6 Cd4 4. Rc5 Cb3+) **2...Cf3** (la 2...Cf7+ albul răspunde 3. Rc7, creînd „opoziția frontală" și câștigînd după 3...Ce5 4. a5 Cd3 5. a6; insuficient pentru remiză este 2... Ce4+ 3. Rc6 ! Cd2 4. a5 Cc4 5. a6 Ce5+ 6. Rc7 și albul transformă pionul) **3. Rd5** ! (creînd „opoziția frontală") **3...Ce1 4. a5 Cd3** (sau 4...Cc2 5. Rc5 — „opoziția frontală") **5. Re4** ! **Ce5+ 6. Rb5** ! (din nou „opoziția frontală") **6...Cf7** (ultima șansă. Foarte rău este 6...Cd7 7. a6 Cf6 8. a7 și câștigă) **7. Re5** ! (numai la remiză duce 7. a6 Cd6+ 8. Rb6 Rf2 ! etc.) **7...Ce5** („opoziția frontală" apare după 7...Cd8 8. a6 Ce6+ 9. Rb6 ! și câștigă) **8. a6** ! **Cd7+** („opoziția diagonală" apare după 8... Cd3+ 9. Rb5 și albul câștigă) **9. Rb5** ! **Cf8 10. a7 Ce6 11. Rb6** ! („opoziția frontală") și pionul se transformă. Cititorul trebuie însă prevenit împotriva unui formalism exagerat. O importanță esențială în alegerea mutărilor o au continuările susținute de variante concrete. De felul acesta este, de exemplu, mutarea 7. Rc5, care asigură câștigul cu toate că nu creează nici „opoziția frontală", nici cea diagonală.

Nu mai puțin interesant este exemplul 228 : **1.Cf7** ! (la pierdere duce 1. Cg6 ? h3 2. Cf4 h2 3. Ce2+ din cauza 3...Rd2 4. Cg3 Re1 ! 5. Rd6 Rf2 6. Ch1+ Rg2) **1...h3 2.Cg5 h2 3.Ce4+ Re2** (nu este mai bine nici 3...Rd3 4. Cg3 ! după

228

N. GRIGORIEV. 1932

Albul la mutare face remiză

care nu se poate ajunge la cal pe cale directă din cauza pierderii pionului; dacă, de exemplu, 4...Re3, sau 4...Rd2, atunci 5.Cf1+. La 3...Rd4 cel mai bun răspuns este 4.Cf2 ! și nu merge 4...Re3 sau 4...Re5 din cauza 5. Cg4+. Dacă însă 4...Rc3, atunci 5. Rd6 Rd2 6. Re5 Re2 7. Ch1 Rf3 8. Rd4 Rg2 9. Re3 R:h1 10. Rf2 remiză) **4. Cg3 Rd1 5.Rd6 Re1 6. Re5 Rf2 7. Rf4** remiză !

Poziția calului în fața unui pion care nu se află pe o linie de margine asigură remiza (diagrama 229) : **1. Rf7** (dacă 1. Rh7, atunci 1...Ce7 ! 2. Rh6 Cf5+ remiză) **1...Ch6+ 2. Rf6 Rf3 3. Rg6 Cg8 4. Rh7 Ce7** remiză.

În cazul cînd calul nu ocupă o poziție în fața pionului, atunci pionul ajuns pe penultima linie și susținut de rege, de obicei câștigă (diagrama 230) : **1. Rg7** !

229

Remiză

230

Albul cîştigă

Cf4 ! 2. Rf6 Cd5+ (sau 2...Ch5+ 3. Re5 ! „opoziţia frontală") **3. Rg5 !** (şi în acest caz albul ia „opoziţia frontală". La cîştig duc însă şi alte căi) **3...Ce7 4. f8D+**. Cu regele negru la e1 trebuie jucat **4. Rf5 !** şi **5. f8D**.

În exemplul 231 pionul se transformă după **1...Ce7+** (1...Cf6+ 2. Rf7 Cg4

231

Albul cîştigă

3. Rg6 şi survine o poziţie care a fost examinată în exemplul precedent. Sau 1...Cf4 2. Rf7 ! şi cîştigă ; dacă 1...Ce3, atunci 2. Rf8 ! şi cîştigă. Greşit este însă 2. Rf7 ? Cf5 3. g8D Ch6+ remiză) **2. Rf8 !** (şi aci este greşit 2. Rf7 ? Cf5 3. g8D Ch6+ remiză) **2...Cg6+ 3. Re8 !** În poziţii similare, dar cu pion de pe coloana nebunului, sau cu pioni centrali, calul împiedică transformarea. Un exemplu este poziţia din diagrama 232. Negrul face remiză prin **1...Cd7+** (nu însă 1...Ce6+ ? 2. Re7 ! şi survine

232

Negrul la mutare face remiză

poziţii care au fost examinate în analiza poziţiei 230) **2. Re8 ! Cf6+ ! 3. Re7 Ch7** după care regele se apropie de pion.

În încheiere cîteva exemple în care partea cu pionul are regele prost plasat la marginea tablei, ceea ce dă adversarului posibilitatea de a crea în jurul lui o plasă de mat. Poziţia din diagrama 233 este o modificare a unei vechi poziţii a unui autor necunoscut, cuprinsă în manuscrisul „Bonus Socius" din sec. XIII (diagrama 234).

Soluţia poziţie lui Salvio nu este complicată : **1. Re2 Ra1 2. Ce1 a2 3.Cb3** mat. În poziţia din diagrama 234 albul cîştigă indiferent de cine este la mutare : **1. Cg4+ ! Rh1 2. Rf1 h2 3. Cf2** mat, iar dacă la mutare este negrul, atunci **1...Rh1 2. Cf1 h2 3. Cg3** mat. Poziţia

233
A. SALVIO, 1634

Albul la mutare cîștigă

234
Din manuscrisul „Bonus Socius" Sec. XIII

Albul cîștigă

din diagrama 235 este o aprofundare a unei vechi probleme: **1.Rf3! Rh1**

235
A. TROITKI, 1906

Albul la mutare cîștigă

236
F. STAMMA, 1745

Albul la mutare cîștigă

2. Rf2 Rh2 3. Ce3 Rh1 4. Ce4 Rh2 5. Cd2 Rh1 6. Cf1 h2 7. Cg3 mat.

În poziția din diagrama 236 cîștigul se obține numai dacă albul este la mutare. **1. Cg3+** (se poate juca și 1. Rf2 Rh2, trecînd într-o poziție examinată în exemplul precedent) **1...Rh2 2. Cf5 Rh1 3. Rf2 Rh2 4. Ce3 Rh1 5. Cf1 h2 6. Cg3** mat. Astfel, toate pozițiile pe care le-am studiat se reduc în cele din urmă la diagrama 233. [1]

[1] În finalul „Cal contra pion" citeodată pionul poate fi oprit datorită unui șah al calului, ceea ce este bine să fie cunoscut de orice șahist. Ca exemplu dăm următoarea poziție (Alb: Rh1, pion c6. Negru: Rh8, Cd3), în care negrul la mutare face remiză: **1...Cf2+!** (numai așa! Oricare altă mutare duce la pierdere) **2. Rg2 Ce4 3. c7 Cd6 4. Rf3 Cc8** (se poate juca și 4...Rg7) — comparați cu diagrama 229. Aceeași operație poate fi legată de sacrificarea unui pion liber, sau de un atac dublu. De exemplu, în poziția (Alb: Rg7, pion c6. Negru: Rh5, Cc2) remiza se obține după **1...Cd4! 2. c7 Ce6+**. Pentru a arăta operația tactică bazată pe sacrificarea unui pion liber, va trebui să dăm exemple din capitolul „Cal și pioni contra cal și pioni" care va fi examinat în toate amănuntele în capitolul XV. În primul exemplu (Alb: Rg1, Ch7, pion e7. Negru: Rf7, pion a3) albul la mutare face remiză: **1. Cf6!** (nu 1. e8D+? R:e8 2. Cf6+ Rd8 3. Cd5 a2 și negrul transformă pionul) **1...R:e7 2. Cd5+ Rd6 3. Cc3 Rc5 4. Rf2 Rc4 5. Ca2** etc. (compară cu diagrama 221). Al doilea exemplu este și mai interesant. (Alb: Ra1, Cc8, pioni a2, e7. Negru: Re8, pioni a4, a3, d2). Albul la mutare face remiză: **1. Cd6+! R:e7 2. Cf5+ Rf6 3. Ce3 Rg5 4. Rb1 Rf4 5. Cd5+** (sau 5. Cd1 Rf3 cu variantele 6. Rc2 Re2 7. Cc3+ Re1 și 6. Cc3 Rf2 7. Rc2 Re1) **5...Rf3 6. Rc2 Re2 7. Cc3+** (sau 7. Cf4+ Re1) **7...Re1 8. Cd1**. La remiză duce și **5. Rc2**. Nu se poate să nu amintim despre studiul lui Cehover (diagrama IX) pe care l-am dat în Introducere, în care, după sacrificiul unuia dintre cai, celălalt luptă cu succes împotriva pionilor liberi, folosind operația tactică descrisă mai sus și bazată pe atacul dublu.

Capitolul VI

PION CONTRA UNUIA SAU MAI MULTOR PIONI. PIONI CONTRA PIONI

Oricare şahist tare trebuie să cunoască bine finalurile de pioni cu care se încheie destul de des dificila luptă din jocul de mijloc sau din final, după dispariţia tuturor figurilor. În multe cazuri rezultatul partidei depinde de aprecierea justă a finalului de pioni care rezultă.

PION CONTRA PION

Foarte des acest final se transformă în finalul „Damă contra pion" — în cazul transformării unuia dintre pioni în damă, sau în finalul „Damă contra damă" — în cazul transformării ambilor pioni în damă (vezi capitolul III). Şi mai des se ajunge la finalul „Rege şi pion contra rege" (vezi capitolul II), deoarece în procesul luptei unul dintre pioni poate fi capturat.

În poziţia din diagrama 237, după **1. Rd6 Rb8 2. Re6 Ra7 3. Rc7 Ra8 4. R:b6** albul obţine cîştigul. Următorul exemplu (diagrama 238) duce la remiză: **1. Rf6 Rh7 2. R:g5 Rg7.**

În poziţia din diagrama 239 poate urma **1. R:b5 Rd4 2. Ra6 Rd5** (sau 2...Rc4 3. b5 şi cîştigă) **3. b5 Rd6 4. Ra7 Rc7 5. b6+** şi pionul se transformă în damă. În poziţia din diagrama 240 însă, lupta se încheie numai cu remiză: **1. R:h4 Rf4! 2. Rh5 Rf5!** (este suficient ca regele negru să ocupe unul din cîmpurile f7 sau f8 ca remiza să fie asigurată) **3. Rh6** (dacă 3. h4, atunci 3...Rf6 şi

237

Albul cîştigă

238

Remiză

239

Albul la mutare cîştigă

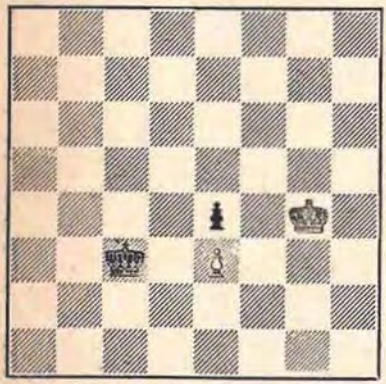
240

Remiză

4...Rf7 cu remiză asigurată) **3...Rf6 ! 4. h4** (sau 4. Rh7 Rg5 cu cîştigul pionului h3) **4...Rf7** (cea mai exactă continuare, dar se poate juca şi **4...Rf5 5.h5 Rf6**.

O mare importanţă practică are poziţia din diagrama 241.

241



Cîştigă cel care este la mutare

Dacă la mutare este albul, atunci decide **1. Rf5** (nu direct 1. Rf4 ?, deoarece după 1...Rd3 regele alb se află în zugzwang şi trebuie să părăsească apărarea pionului său : 2. Rg3 R:e3 3. Rg2 Rd2 şi negrul cîştigă) **1...Rd3 2. Rf4** (pentru a cîştiga albul a trebuit să treacă rîndul la mutare adversarului : iată pentru ce regele alb a ajuns la f4 în două mutări în loc de una. Acum în zugzwang este negrul) **2...Re4 3. R:e4** şi albul cîştigă. O desfăşurare analoagă a jocului are loc dacă la mutare este negrul : **1...Rd2 !** (nu 1...Rd3 din cauza 2. Rf4 şi negrul ajunge în zugzwang) **2. Rf4 Rd3** (acum în zugzwang este albul) **3. Rg3 R:e3**.

Soluţia celorlalte exemple este mult mai dificilă. În poziţia din diagrama 242 urmează : **1. e5** (se poate juca şi 1. Rc6, de exemplu 1...e5 2. Rd5 Rg6 3. R:e5 Rf7 4. Rd6 şi dacă 1...Rg6, atunci 2. e5 ! intrînd în varianta principală) **1...Rg6 2.Re6 Rg5** (o mutare foarte şireată) **3. Rd7 !** (dacă direct 3. Rd6 ?,

242

J. BERGER, 1889

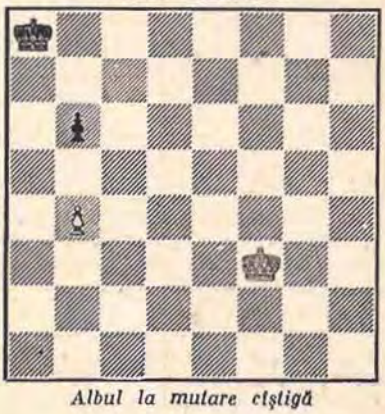
Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

atunci după 3...Rf5 ! cîştigă negrul — compară cu poziţia precedentă) **3...Rf5 4. Rd6 Rg6 5. R:e6 Rg7 6. Rd7** etc. Dacă în poziţia iniţială la mutare este negrul, atunci partida e remiză : **1...e5 2. Re6 Rg6 3. Rd5 Rf6 4.Rd6 Rf7 5. R:e5 Re7 !** Se poate juca şi **1...Rg6**.

Similar se rezolvă şi studiul lui Grigoriev (diagrama 243): **1. b5 ! Rb7 2. Re4**

243

N. GRIGORIEV, 1925



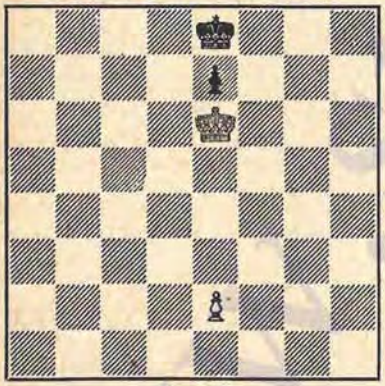
Albul la mutare cîştigă

Re7 3. Re5! (instalîndu-se în opoziția simplă diagonală. Greșit este 3. Rd5? Rd7! 4. Re5 Re7! și remiză) **3...Rd7 4. Rd5 Re7 5. Re6 Rb7 6. Rd6 Rb8 7. Re6 Ra7 8. Re7 Ra8 9. R:b6 Rb8 10. Ra6!** Negrul la mutare obține remiza prin **1...b5! 2. Re4 Rb7 3. Rd5 Re7 4. Re5 Re8** (negrul așteaptă mutarea R:b5 pentru a cîștiga după aceea opoziția prin mutarea Rb7 și a obține astfel remiza) **5. Rb6** (la 5. R:b5 urmează 5...Rb7! remiză) **5...Rb8! 6. Ra6 Re7! 7.R:b5 Rb7!** și albul nu poate cîștiga.

Merită să fie studiată poziția lui Kling și Horwitz (diagrama 244). La o apărare exactă negrul obține remiza, de exemplu: **1.e4 Rf8 2. Rd7** (2. e5 Re8

244

J. KLING și B. HORWITZ, 1851



Remiză

3. Rf5 Rf7 4. e6+ Rg7 5. Rg5 Rh7 6. Rh5 Rg7) **2...e5!** (nu însă 2...Rf7 3. e5! Rf8 4. e6 Rg7 5. R:c7, sau 3...e6 4. Rd6!) **3. Re6 Re8 4. R:e5 Re7!**, sau **1. e3 Rf8 2. e4 Re8 3. e5 Rf8 4. Rd7 Rf7 5. Rd8** (în niciun caz nu 5. e6+? Rf6 și cîștigă negrul) **5...Re6 6. Re8 R:e5 7. R:e7.**

Partida Schlage-Ahues (diagrama 245) s-a terminat remiză după **1. Re6 Rc3 2. Rd6? Rd4 3. Re6 Re5 4. Rb7 Rd6 5. B:a7 Rc7.** Cum a arătat Maizelis

245

SCHLAGE-AHUES, Berlin, 1921

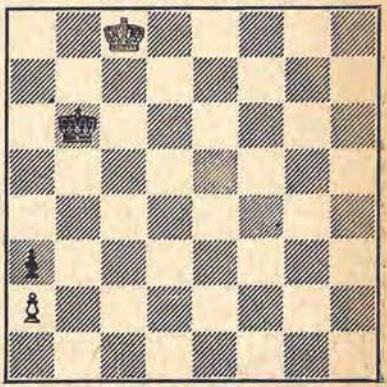
Albul la mutare cîștigă

albul ar fi trebuit să joace **2.Rd5!** Cu această mutare albul rezolvă dintr-odată două probleme: se apropie de pionul a7 și creează un obstacol manevrei de ocolire a regelui negru. Ar fi putut urma: **2...Pb4 3. Re6 Ra5** (sau 3... Rc4) **4.Rb7 Rb5 5. R:a7 Re6 6. Rb8 Rb6 7.a7** și pionul se transformă.

În poziția lui N. Grigoriev (diagrama 246) la remiză duce **1.Rd7! Re5 2. Re6!**

246

N. GRIGORIEV, 1925



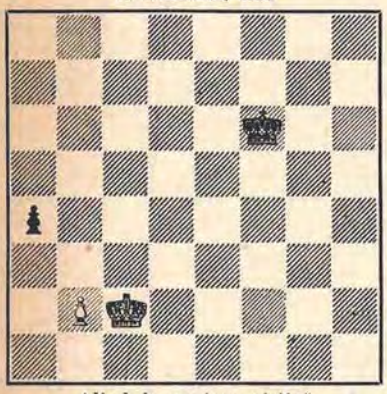
Albul la mutare face remiză

Rd4 3. Rf5 ! Re3 (dacă 3...Re3, atunci 4. Rg4 Rd2 5. Rf3 etc.) **4. Re4 Rb2 5. Rd3 R:a2 6. Re2.**

Cînd pionii se află pe coloane alăturate caracterul luptei este diferit. În acest caz cîştigarea unuia din pioni înseamnă adeseori şi cîştigul partidei. Ca exemplu poate servi studiul lui Dedrle (diagrama 247). Mutarea pripită **1.Rc3** ar duce numai la remiză din cauza **1...a3 !**

247

F. DEDRLE, 1921



Albul la mutare cîştigă

2. b:a3 (sau 2. b4 Re6 3. Rb3 Rd6 4. R:a3 Rc6 5. Ra4 Rb6) **2...Re6 3. Re4 Rd6 4. Rb5 Re7.** Pentru a preîntîmpina sacrificarea pionului, trebuie jucat **1. Rb1 ! a3** (sau 1...Re5 2. Ra2 Rd5 3. Ra3 Rc5 4. R:a4 şi cîştigă) **2. b3 !** (după 2. b4 Re5 3. Ra2 Rd5 4. R:a3 Rc6 se ajunge la o poziţie de remiză) **2...Re5 3. Ra2 Rd5 4. R:a3 Rc5 5. Ra4** şi albul cîştigă.

Următoarele două exemple sînt, de asemenea, foarte instructive. În primul (diagrama 248) albul cîştigă indiferent cine este la mutare : **1...a6 2. b6 ! a5 3. b7+**. Fiind la mutare albul joacă **1. Re8 !** (pentru a trece rîndul la mutare negrului) **1...a5 2.b6 a4 3. b7+**. În al doilea exemplu (diagrama 249) negrul obţine remiza : **1...Ra8** (se poate juca şi imediat 1...a5 2. b5 Rb8 ! 3. Rc5 Rb7) **2. Rb6 a5 ! 3. R:a5** (sau 3. b5 Rb8 !

248

C. SALVIOLI

Albul cîştigă

249

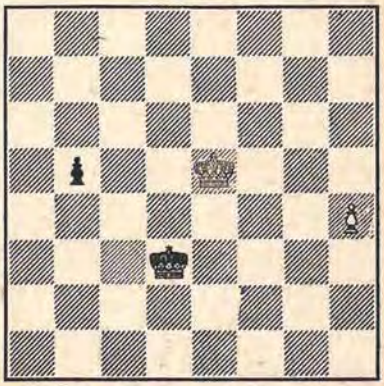
C. SALVIOLI

Remiză

4. R:a5 Ra7 ; nu însă 3...a4 4. Rc7 a3 5. b6) **3...Ra7 !** Dacă **1. Rc7**, atunci **1...Ra8 !** (desigur, nu 1...a5 ? 2. b5 ! a4 3. b6+ Ra6 4.b7 a3 5. b8D şi cîştigă) **2. Rb6 a5 !**

În poziţia din diagrama 250 rezultatul luptei atîrnă de cine este mutare : **1. h5 b4 2. h6 b3 3. h7 b2 4. h8D b1D 5. Dh7+** şi albul cîştigă. Dacă la mutare este negrul : **1...b4 2. h5 b3 3. h6 b2**

250

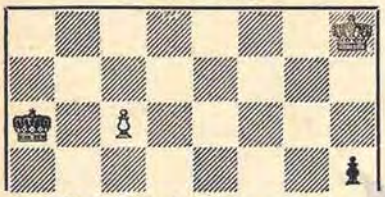


Cîştigă cel care este la mutare

4. h7 h1D 5. h8D Db2+ şi cîştigă negrul. Se înţelege, în astfel de cazuri este posibil ca lupta să se termine şi remiză, căci dama „nou-născută" poate să nu se piardă. În multe cazuri rezultatul luptei depinde de caracteristicile tactice ale regelui în final. Astfel, de exemplu, în studiul lui Reti (diagrama 251) albul obţine remiza jucînd Rh8-g7-f6-e5. Drumul pe diagonala mare dă posibilitate regelui alb să joace în acelaşi timp

251

R. RETI, 1922



Albul la mutare face remiză

„pe două fronturi" — el nu numai că aleargă după pionul „h", dar este gata să-şi susţină pionul de la c6 : **1. Rg7 ! h4** (sau 1...Rb6 2. Rf6 ! h4 3. Re5 ! h3 4. Rd6 h2 5. c7 h1D 6. c8D remiză) **2. Rf6 h3** (sau 2...Rb6 3. Re5 h3 4. Rd6 remiză) **3. Re7 ! h2 4. c7 h1D 5. c8D.+** Ceva mai tîrziu a compus şi Rinck un studiu pe aceeaşi temă (diagrama 252). Aci regele alb are o poziţie mai bună :

252

H. RINCK, 1922

Albul la mutare face remiză

1. a4 Rb3 2. a5 Rc4 (după 2...Rc3 3. Rg1 ! Rd3 4. Rf2 ! pionul negru este oprit, iar pionul alb nu poate fi oprit. Greşit ar fi fost însă 3. Rg3 ? din cauza 3...Rd4 4. a6 Re3 sau 4. R:f3 Rc5 remiză. Scapă cîştigul şi 3. a6 Rd2 ! 4. a7 f2, dar nu 3...Rd3 ? 4. a7 f2 5. a8D f1D 6. Da6+) **3. a6 Rd3** (dacă 3...Rd4, atunci chiar şi 4. a7 f2 5. Rg2 Re3 6. a8D cîştigă) **4. a7 ! f2 5. a8D f1D 6.Da6+** şi cîştigă dama.

La sfîrşitul studiului lui Korolkov (diagrama 253) albul obţine remiza : **1...Rd6 2. Rc8 !** (ameninţînd 2. a6. Nu mergea direct 2.a6 ? din cauza 2...Rc6

253

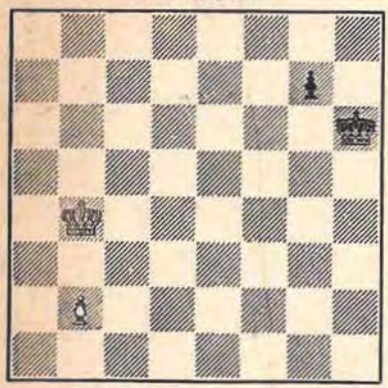
V. KOROLKOV
(sfîrşitul unui studiu)

Cu negrul la mutare — remiză

3. Re7 h5, sau 3. Rc8 Rb6 4.Rd7 h5 şi negrul cîştigă) **2...Rc6 3. Rb8** (şi acum e rău 3. a6 din cauza 3...Rb6 4. Rb8 R:a6 5. Rc7 h5) **3...Rb5** (nu se poate 3...h5 din cauza ameninţării 4. a6) **4. Rb7 !** (şi aci regele alb joacă „pe două fronturi" — ameninţînd, după a6, să-şi susţină pionul şi în acelaşi timp să se apropie de pionul advers) **3...R:a5 4. Rc6 h5 5. Rd5** etc. Adeseori cîştigul se obţine numai pentru că pionul se transformă în damă cu şah. În poziţia din diagrama 254 mutarea **1.Re5 !** rezolvă în acelaşi timp două probleme : regele susţine înaintarea pionului său şi, în afară de aceasta, împiedică înaintarea spre

254

O. DURAS, 1905



Albul la mutare cîştigă

damă a pionului g7) **1...g5** (dacă 1...Rg6, atunci 2. b4 Rf7 3. b5 Re7 4. Rc6! Rd8 5. Rb7! g5 6. b6 g4 7. Ra8 g3 8. b7 g2 9. b8D+ şi cîştigă) **2. b4 g4 3. Rd4!** (pentru a intra în pătratul pionului „g") **3...Rg5** (dacă 3...g3, atunci 4. Re3 Rg5 5. b5 Rh4 6. b6 Rh3 7. b7 intrînd în varianta principală, nu însă 5. Rf3? din cauza 5...Rf5 remiză) **4.b5 g3** (sau 4...Rf4 5. b6 g3 6. b7 g2 7. b8D+ şi cîştigă, iar continuarea 4...Rh4 5. b6 g3 6. Re3 duce la varianta principală) **5. Re3 Rg4 6. b6 Rh3 7. b7 g2 8. Rf2 Rh2 9. b8D+** şi albul cîştigă.

În poziţia lui Grigoriev (diagrama 255) cîştigă cel care este la mutare: **1...c5 2. h4 c4 3. h5 c3 4. h6 c2 5. h7 c1D+** şi negrul cîştigă. Cu albul la mutare: **1. Re4!** (nu 1.h4? din cauza 1...c5 2.h5 c4 3.h6 c3 4.h7 c2 5. h8D+ Rb1 şi remiza este clară) **1...Rb3** (dacă 1...c5, atunci 2. Rd5 Rc3 3. R:c5! Rd3 4. Rd5 Re3 5. Re5 Rf3 6. Rf5 şi albul cîştigă. Dacă 1...Rc3, urmează 2.h4! c5 3. h5 c4 4. h6 Rd2 5. h7 c3 6. h8D c2 7. Db2 Rd1 8. Rd3 c1D 9. De2 mat) **2. Rd4! Rb4 3. h4 c5+ 4. Re3! Rb3** (la 4...c4 albul răspunde 5. Rd2) **5. h5 c4 6. h6 c3 7. h7 c2 8. Rd2 Rb2 9. h8D+** etc.

255

N. GRIGORIEV

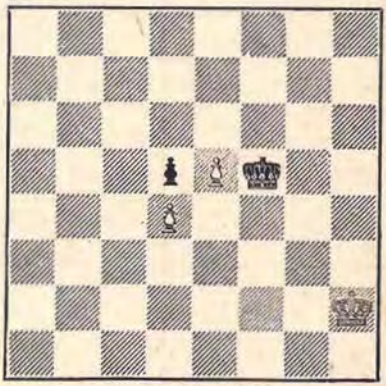
(Exemplu pentru studiu)

Cîştigă cel care este la mutare

DOI PIONI CONTRA UNUI PION

În poziţia din diagrama 256 după **1...Rg6 2. Rg2 Rh6** (dacă 2...Rf5 sau 2...Rg5, atunci trebuie jucat 3. Rf3, sau 3. Rg3, păstrînd poziţia simplă) **3. Rf3 Rg5** (sau 3...Rh5 4. Rf4 Rg6 5. Rg4 Rf7 6. Rf5 şi se ajunge la varianta

256

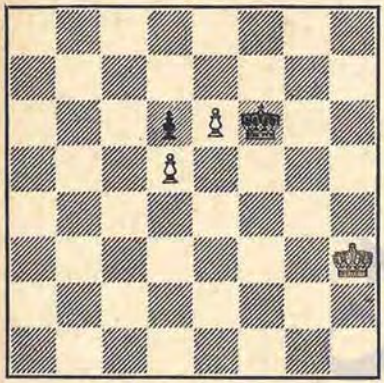


Albul cîştigă

principală) **4. Rg3 Rf5 5. Rh4! Rg6** (sau 5...Re6 6. Rg5) **6. Rg4 Rf7 7. Rf5 Re7 8.e6 Rd6** (altfel albul joacă 9.Re5 și pionul d5 se pierde) **9. Rf6 Re7 10. Rf7** albul își transformă pionul în damă.

În poziția din diagrama 257 negrul poate încerca să joace la pat, de exemplu : **1...Rg7 2. Rh4 Rg6 3. Rg4 Rf6 4. Rh5 Re7 5. Rg6 Re8! 6.Rf6 Rf8 7. e7+**

257

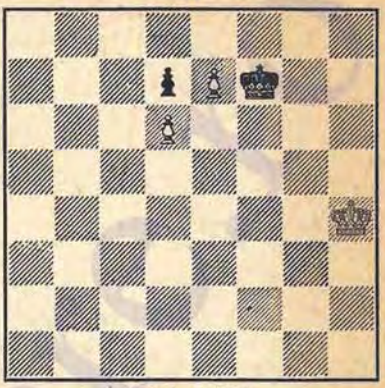


Albul cîștigă

Re8 8. Re6? În loc de 8. Re6? albul trebuie să sacrifice pionul liber prin **8. Rg6** etc. Și mai tare este însă direct **6. e7! R:e7 7. Rg7 Re8 8. Rf6 Rd7 9. Rf7 Rd8 10. Re6 Re7 11. Re7 Re8 12. R:d6 Rd8 13. Re6 Re8 14. d6 Rd8 15. d7** și albul cîștigă. Mai există și o altă metodă, cu ajutorul căreia se poate cîștiga fără a sacrifica pionul liber : **1...Rg7 2. Rg4 Rg6 3. Rf4 Rf6 4. Re4** (regele alb se îndreaptă spre flancul damei) **4...Re7 5. Rd4 Rd8 6. Rc4 Rc8 7. Rb5 Re7 8. Ra6 Re8 9. Rb6 Rd8 10. Re6 Re7 11. Re7 Re8 12. R:d6.**

Dacă pionul liber este central și se află pe linia penultimă, sprijinit de un alt pion central (diagrama 258), atunci pot fi aplicate ambele metode : **1...Re8 2. Rg5 Rf7 3. e8D+ ! R:e8 4. Rg6 ! Rf8 5. Rf6 Re8 6.Rg7 Rd8 7. Rf7 Re8 8. Re7 Rb7 9. R:d7** și cîștigă, sau **1...Re8 2. Rg5**

258



Albul cîștigă

Rf7 3. Rf5 Re8 4. Re5 Rf7 5. Rd5 Re8 6. Re5 Rf7 7. Rb6 Re8 8. Rc7 Rf7 9. R:d7 și cîștigă.

Deci, în acest final partea mai tare are trei posibilități de a juca la cîștig :

1) Înghesuirea regelui advers urmată de cîștigarea pionului

2) Sacrificarea pionului liber

3) Manevra de învăluire cu regele.

Atunci cînd pionul liber nu a depășit încă jumătatea tablei, partea mai slabă poate organiza un contrajoc serios (diagrama 259), de exemplu : **1...Re3** (cea mai bună șansă practică) **2.e5 R:d3 3.e6 Re2 4.e7 d3 5. e8D d2.** S-a ajuns

259

Albul cîștigă

la un final „Damă contra pion", care în cazul de față este cîștigat pentru alb.

În poziția din diagrama 260 după **1...Rd3! 2. d5 R:c3 3. d6 Rb2 4. d7 c3 5. d8D c2** etc., partida este remiză.

260

Negrul la mutare face remiză

În poziția din diagrama 261 negrul câștigă deoarece pionul său ajunge pe ultima linie cu șah: **1...Re2 2.e4 R:d2 3. e5 Re2 4. e6 d2 5. e7 d1D+**. Cu regele alb la h2 rezultatul ar fi fost remiză.

261

Negrul la mutare câștigă
Cu regele alb la h2 — remiză

În poziția din diagrama 262 albul câștigă, indiferent cine este la mutare: **1. Rc1 Rd5 2. Rb2 Re4 3. Ra3! Re5 4. Rb3 Rd5 5. Rc3 Re4 6. Re4 R-oriunde 7. R:d3**, sau **1...Rf3 2. Rb2! Re2 3. Re3! R-oriunde 4. R:d3.** Dacă la mutare este negrul, atunci urmează **1...Rd5** (nu schimbă lucrurile nici 1...Re5) **2. Re1! Re4** (sau 2...Rc4 3. Rf2! Rb3 4. e4! Rc2 5. Re1) **3. Rf2 Rf5 4. Rf3 Re5 5. e4 Rd4 6.Rf4.** Dacă **1...Re5**, atunci **2. Re1 Rf5 3. Rf2 Rg4 4. Rg2 Rg5 5. Rf3 Rf5 6. e4+**, sau **1...Rf3 2. Re1 Re4 3. Rb2 Rd5 4. Re3.**

262

Albul câștigă

În poziția din diagrama 263, cu albul la mutare, partida este remiză: **1. Rb1 Re5 2. Ra2 Rb4 3. d4 Re4 4. Ra3 R:d4 5. Rb4 Rd5! 6. R:c3 Re5** sau **1. Rd1 Re3! 2. Re1 Rf3! 3. Rf1 Re3** (cu amenințarea 4...Rd2!) **4. Re1 Rf3.** Dacă la mutare este negrul, el n-are remiză: **1...Re3 2. Rb1! Rd4** (la 2...Rd2 albul răspunde 3.d4) **3. Ra2 Re5 4. Rb3 Rd4 5. Rb4** și câștigă, sau **1...Rd5 2. Rd1! Re5 3. Re2 Rf4 4. Rf2 Re5 5. Re3 Rd5 6. d4 Re4 7. Re4** și albul câștigă.

263

Cu albul la mutare-remiză. Cu negrul la mutare-albul câștigă

264

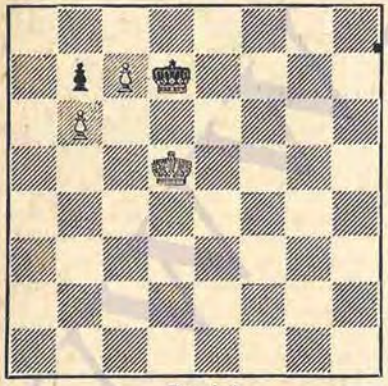
Albul câștigă

Dacă ridicăm ultima poziție cu o linie mai sus, atunci survine poziția din diagrama 264, în care albul câștigă, contrar afirmației lui I. Rabinovici în cartea sa „Endspiel". I. Rabinovici considera că albul trebuie să joace: **1. Rd2**

(dacă 1. Rb2, atunci 1...Rc6 2. Ra3 Rb5) **1...Re4 2. Re2 Rf4 3. Rf2 Re4 4. Rg3 Rd3 5. d5 R:c3 6. d6 Rb2 7.d7 c3 8. d8D c2** şi remiză. Albul poate obţine însă victoria prin **4. Re1 ! Rd5** (dacă 4...Rf4, sau 4...Rf5, atunci 5. Rd1 ! cu ameninţarea Rd1-c2-b2-a3-b4. Acum negrul este silit să joace 5...Re4, dar atunci urmează 6. Rd2 ! Rf4 7. Rc2 Re4 8.Rb2 şi albul îşi realizează totuşi ameninţarea, sau 6...Rd5 7. Rc3 etc. La 4...Rd3 albul răspunde 5. d5 R:c3 6. d6 Rb2 7. d7 c3 8. d8D şi albul cîştigă, deoarece regele său se află în interiorul „limitei apropierii") **5. Rd1 !** Acum negrul se află în zugzwang, de exemplu : **5...Re4 6. Rd2 !** sau **5...Rd6 6.Rd2 Rd5 7. Re3.** Se poate juca şi **5. Re2 ! Re4 6. Rd2 !** şi s-a ajuns la o poziţie cunoscută. Se impune concluzia că încă în poziţia iniţială (diagrama 264) trebuie jucat nu **1. Rd2**, ci direct **1. Rd1 !**

Atunci cînd pionii liberi apăraţi sînt de flanc, partea mai slabă are sensibil mai multe posibilităţi de remiză (diagrama 265) : **1. e8D+ R:e8 2. Re6 Rd8 3. Rd6 Re8 4. Re7 Rb8 5. Rd7 Ra8 6. Rc7.**

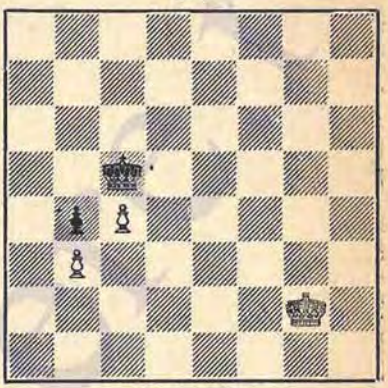
265



Remiză

Un pion liber pe coloana nebunului, aflat pe linia a patra şi apărat de un pion de pe coloana calului, asigură, de regulă, cîştigul. Ca exemplu poate servi poziţia din diagrama 266. După **1...Rd4 2. Rf3 Rc5 3. Re4 Rc6 4. Rd4 Rd6 5. c5+** albul cîştigă

266



Albul cîştigă

Numai cînd pionul liber de pe coloana nebunului, apărat de un pion de pe coloana calului, se află pe linia a treia, rezultatul se schimbă.

În poziţia din diagrama 267 negrul obţine remiza : **1. Rc1 Rd3 2. Rd1 Re3**

267

Remiză

268

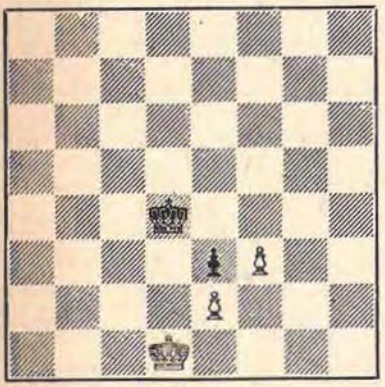
Albul cîştigă

3. Re1 Rd3! (cu amenințarea 4...Rc2) **4. Rd1 Re3!** (după 4...Rc4? 5. Rd2 albul obține victoria) **5. Re1.**

Dacă pionul liber de pe coloana nebunului este apărat de un pion central (diagrama 268), atunci partea mai tare are cîștigul asigurat: **1. Rd5 Rf8 2. Re6 Rg7 3. Rd7 Rf8 4. Rd8 Rg7 5. R:e7.**

În poziția din diagrama 269, albul cîștigă: **1. Re1! Re5 2. Rf1 Rf5 3. Rg2**

269



Albul cîștigă

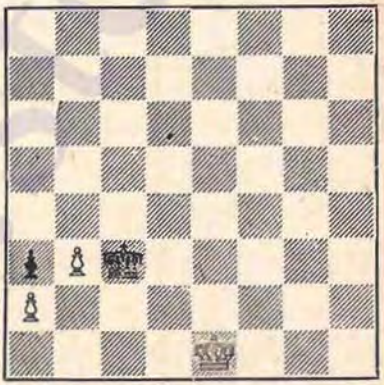
Rf4 4. Rh3 Rf5 5. Rg3 Rg5 6. f4+, sau **1...Re3 2. Rf1 Rd2? 3. f4.** Dacă la mutare e negrul, atunci urmează: **1...Re5 2. Re2 Rd4 3. Rb3**, sau **1...Rd5 2. Re1** (dacă 2. Rc2, atunci 2...Rc4 3. Rb2 Rb4 4. Ra2 Ra4 și totuși trebuie să se meargă pe flancul regelui) **2...Re5 3. Rf1 Rf4 4. Rg2** etc.

Dacă pionul liber se află pe coloana calului și este apărat de un pion de turn, apar alte posibilități de remiză. În poziția din diagrama 270, la **1. Rb1** negrul răspunde **1...Rd3 2. Re1 Re3 3. Rd1 Rb2!** cu remiză asigurată. Dacă regele alb este departe, apar posibilități de a face pat regele advers în colț. De exemplu, în poziția din diagrama 271, după **1...Rb2** pierde **2. b4?**, dar corect este **2. Rd2 R:a2 3. Re2.**

270

Remiză

271



Remiză

În poziția din diagrama 272 negrul este salvat de posibilitățile de pat: **1. Re5 Rb8** (la remiză duce și 1...Rc8 2. Rc6 Rb8 3. b7 Ra7 4. Rc7) **2. Re6 Rc8** (se poate juca și 2...Ra8, deoarece după 3. Rc7 — pat) **3. b7+ Rb8 4. Rb6.** În poziția din diagrama 273 albul cîștigă după **1. Rd3! Re6 2. Rd4!** (nimic nu dă 2. Rc4 Rb6 3. b5 din cauza 3...Ra5!

272

Remiză

273

Albul cîştigă

şi nu merge 4. Rc5 din cauza patului) **2...Rb5!** (dacă 2...Rb6, atunci 3. Rc4 Rc6 4. b5+ Rb6 5. Rb4 şi cîştigă) **3. Rd5 Rb6 4. Rc4 Ra6** (sau 4...Rc6 5. b5+ şi 6. Rb4) **5. Re5.**

În poziţia din diagrama 274 negrul pierde deoarece regele său nu poate

274

Albul cîştigă

275

Albul cîştigă

intra în limitele pătratului pionului liber g5, de exemplu: **1...Rd5 2. Rd3 Rd6** (nu se poate juca 2...Rc5 din cauza 3. g6 şi cîştigă) **3. Rd4 Re6 4. Re5 Re7 5. Rd5 Rf7 6. Re5 Rg6 7. Re6**, cîştigînd pionul f5. Cu un pion liber apărat pe linia a şaptea albul cîştigă prin zugzwang (diagrama 275): **1.Rd6 Rg8 2. Re7**, sau **1...Rg8 2. Rd6 Rh7 3. Re7 Rg8 4. Re8! Rh7 5. R:f7** etc.

Foarte interesant este finalul prezentat în diagrama 276: **1... Rd5! 2. Rc3 Re5 3. Rb3 Rd5!** (se poate juca şi 3...Rd4, dar ca răspuns la 4. Rb4 negrul trebuie să joace numai 4...Rd5 5. Rb5 Rd4 şi

276

Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

nu 4...Re3 5.g5 R:f3 6. g6 Re2 7. g7 f3 8. g8D f2 9. Dg2 Re1 10. Rc3) **4. Rb4 Rd4! 5. Rb5** (sau 5. g5 Re5 6. Rc5 Rf5 7. Rd5 R:g5 8. Re4 Rg6! 9. R:f4 Rf6 remiză). Acum negrul poate juca nu numai **5...Rd5**, ci şi **5...Re3**. În ultimul caz survine un final „Damă contra pion" în care regele alb se află în interiorul „limitei apropierii": **6.g5 R:f3 7. g6 Re2 8.g7 f3 9. g8D f2** etc. Încercarea de a realiza o manevră de învăluire pe flancul regelui nu dă nici ea nici un rezultat, de exemplu: **1...Rd5 2. Re2 Re5 3. Rf2 Rf6 4. Rg2 Rg6!** (nu însă 4...Rg5? din cauza 5. Rh3 şi negrul este obligat să permită trecerea regelui alb

din cauza zugzwangului : 5...Rg6 6. Rh4 etc.) **5.Rh2 Rf6 6. Rh3 Rg5** remiză.

Cunoscînd subtilităţile poziţiei din diagrama 276, nu va fi greu de găsit calea spre remiză în diagrama 277 : **1...Rc6 ! 2. Re2 Rd6 !** (pentru a răspunde la 3. Rd3 sau 3. Rc3 cu 3...Rd5 sau 3...Rc5) **3.Rd2** (sau 3. Rb3 Rd5 !) **3...Rc6 !**

277

„AMATEURS". 1775

Negrul la mutare — remiză

(nu 3...Re6 ? 4. Rc3 ! şi cîştigă) **4. Re2** (dacă 4. g5, atunci 4...Rd5 remiză. Nimic nu dă 4. Re2, deoarece manevra de învăluire pe flancul regelui nu este posibilă) **4...Rd6 !** (principalul pentru negru este să apere cîmpurile d5 şi c5, supraveghind în acelaşi timp pionul g4) **5. Rb3 Rd5 ! 6. Ra4** (dacă 6. Rb4, atunci 6...Rd4) **6...Re4** (se poate juca şi 6...Rd4) **7. Ra3 Re5** (nu trebuie uitat pionul „g" ; se poate juca şi 7...Rd5) **8. Rb2 Rd4 9. Re2 Re4 10. Rd2 Rd4 11. Re2 Re5 ! remiză.**

În finalul din diagrama 278 rezultatul luptei atîrnă numai de cine este la mutare : **1. Rc3 Re5 2. Rd3 Rf5 3. Re3 Rg4 4. Re4** etc. Dacă la mutare este negrul,atunci urmează : **1...Rd4 ! 2. Re2 Re4 ! 3. Rd2** (dacă 3. Rb2, atunci 3...Rd3, cu ameninţarea 4...Re2) **3...Rd4 4. Re1 Re4 5. Rf1**

278

Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

(şi după 5. Rd1 Rd3 6. g4 Re4 partida e tot remiză) **5...Rf5 6. Rg1 Rg5 ! 7. Rh2 Rg4 ! 8. Rh1 Rh5 9. Rg1 Rg5 10. Rf1 Rf5** şi remiza nu poate fi evitată.

Să trecem acum la pionii liberi apăraţi de pe coloana turnului. În poziţia din diagrama 279, dacă la mutare este negrul, se obţine numai remiză : **1...Re4 !**

279

280

Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

2. Rd2 Rd4 3. Re2 (la 3. Rc2 negrul joacă 3... Re3 ! Nefolositor este şi 3. h4 din cauza 3...Re4 4. Re2 Rf4 5. Rd3 Rg4 6. Re4 R:h4 7. Rf4 Rh5 8. R:g3 Rg5) **3...Re4** etc. Albul la mutare cîştigă uşor : **1. Rd3 ! Rf5 2. Re3 Rg5 3. Rf3.** Exemplul 280 nu se deosebeşte de precedentul. Negrul la mutare obţine remiza **1...Re5 ! 2. Rd3 Rd5 3. Re3 Re5 !** (negrul trebuie să joace în modul arătat la analiza diagramelor 276—277) **4. Re4 Re4 5.Re5 Re5 !** (menţinînd opoziţia de flanc. Nu se poate juca 5...Rf3 din cauza 6. h5) **6. Rb5 Rd5 ! 7. Rb6 Rd6 8. Ra7 Re7 !** (opoziţia la distanţă) **9.Rb7 Rd7** etc. Dacă la mutare este albul, atunci decide **1.Rd4 !**

În poziţia din diagrama 281 albul cîştigă, indiferent cine este la mutare :

281

Albul cîştigă

282

Albul cîştigă

1...Re6 2. Rd4 Rf6 (nu se poate juca 2...Rd6 din cauza 3. h6) **3. Rd5.** În acelaşi mod se obţine cîştigul şi în poziţia din diagrama 282.

Reunind toate rezultatele obţinute, se pot trage următoarele concluzii :

1. Un pion liber apărat constituie un mare avantaj în finalurile de pioni, avantaj care în majoritatea cazurilor duce la cîştig.

2. Rezultatul luptei depinde, în mare măsură, de apropierea regelui părţii mai tari de pionii săi.

3. Dacă pionul apărat al albului se află pe linia a şaptea, a şasea sau a cincea, atunci el nu are nevoie de ajutorul regelui său, deoarece adversarul n-are posibilitatea de a organiza vreun contrajoc.

4. Ajutorul regelui este absolut necesar atunci cînd pionul liber apărat se află pe linia a patra, în cazul cînd pionul părţii mai slabe se află pe coloana nebunului.

5. Atunci cînd pionul liber apărat se află pe linia a treia, ajutorul regelui este obligatoriu, deoarece în caz contrar partea mai slabă obţine remiza sau chiar cîştigă.

6. Un pion liber apărat central, susţinut de alt pion central, cîştigă întotdeauna, cu excepţia poziţiei din diagrama 261, adică atunci cînd pionul se află pe linia a treia, iar regele său este departe.

7. Un pion central, liber şi apărat susţinut de un pion de pe coloana nebunului, cîştigă întotdeauna, cu excepţia poziţiilor din diagramele 260 şi 263 adică acelea în care pionul se află pe linia a patra sau a treia, iar regele alb stă rău.

8. Un pion liber şi apărat al albului, aflat pe coloana nebunului, susţinut de un pion central, cîştigă întotdeauna, în afara cazului cînd se află pe linia a treia, iar regele alb se află departe.

9. Un pion alb liber şi apărat, aflat pe coloana nebunului, susţinut de un pion de pe coloana calului, cîştigă întotdeauna, în afara poziţiilor din diagramele 265 şi 267, adică acelea în care pionul se află pe linia a şaptea sau a treia.

10. Un pion alb aflat pe coloana calului, liber şi apărat de un pion de nebun cîştigă întotdeauna, în afara poziţiilor arătate în diagramele 276, 277 şi 278, adică acelea în care pionul se află pe linia a patra sau a treia, iar regele alb stă rău.

11. Un pion alb aflat pe coloana calului, liber şi apărat de un pion de turn, cîştigă întotdeauna, cu excepţia poziţiilor din diagramele 270 şi 272 şi a poziţiilor similare cu cea din diagrama 265, adică acelea în care pionul se află pe linia a treia, a şasea sau a şaptea.

12. Un pion liber aflat pe coloana turnului cîştigă întotdeauna, cu excepţia poziţiilor din diagramele 279 şi 280, adică acelea în care pionul se află pe linia a patra sau a treia, iar poziţia regelui alb este rea, şi atunci cînd pionul a ajuns pe linia a şaptea, iar regele negru se află în colţ.

Vom trece acum la examinarea poziţiilor cu doi pioni legaţi, ţinuţi de un singur pion advers. Este necesar să observăm că în poziţii de acest tip, de regulă, este necesar ca pionii să fie susţinuţi de regele lor, deoarece în caz contrar ambii pioni pot fi pierduţi. În poziţia din diagrama 283 cîştigă cel care este la mutare: **1...Rd7 2. Rg3**

283

Cîştigă cel care este la mutare

Re6 3. Rf4 R:e5 4. Re4 R:b6 5. Rd4 Rb5 şi negrul cîştigă, sau **1. e6! Rd6** (pionul nu poate fi luat din cauza 2. b7) **2. e:b7!** etc. Rău este, desigur, **2. e7? Rd7** remiză.

Trebuie ştiut, de asemenea, că acest tip de finaluri se transformă adeseori în finaluri de pioni cu un pion apărat. În poziţia din diagrama 284 albul cîştigă prin **1. d5! Rf7 2. d6!** etc.

284

Albul la mutare cîştigă

Remiza este clară în poziţia din diagrama 285: **1...Rb8** (pentru obţinerea remizei este suficient pentru negru să ocupe cîmpurile a8 sau b8) **2. Rd6 Ra8 3. Re6 Rb8 4. Rd7 Ra8** şi dacă **5. Re7,**

285

Remiză

286

Remiză

atunci negrul e pat. Dacă scoborîm poziția cu una sau mai multe linii, rezultatul nu se schimbă, cu toate că regele negru se îndepărtează de colțul a8. În poziția din diagrama 286 urmează: **1...Rd6 2. Rd4** (2. b5 a:b5+ 3. R:b5 Rc7) **2...Re6**, sau **1. Rd4 Rd6** (se poate juca și 1...Rb5) **2. Re4 Re6**.

Albul nu poate cîștiga nici în exemplul 287: După **1...Rf8** (regele negru se îndreaptă spre colț) **2.Re6 Rg8** (pierde 2...Re8? din cauza 3. h6!) **3. Re7 Rh8 4. h6** (ultima încercare. Dacă 4. Rf7, negrul e pat) **4...Rg8!** (numai așa! 4...g:h6? 5. Rf7! duce la pierdere pentru negru) **5. h7+ Rh8** și negrul e pat.

287

Remiză

288

Remiză

În poziția din diagrama 288 urmează: **1...Rd6 2. Rd4 Re6** și nu merge **3. Re5** din cauza **3...Rf5**, iar după **3. Re4** remiza este clară.

Pionii legați aflați pe liniile a cincea și a șasea cîștigă întotdeauna dacă nu cuprind un pion de turn. În poziția din diagrama 289 poate urma **1...Re8** (sau 1...Rd8 2.Rd6! Rc8 3.Re7 și regele negru trebuie oricum să se îndrepte spre colț) **2. Re6!** (2. c6? duce la remiză după 2...Rb8! 3. Rd6 b:c6! 4. R:c6 Rc8, sau 3. c7+ Rc8. Rău este 2...b:c6 3. R:c6 și cîștigă) **2...Rb8** (nu schimbă

289

Albul cîștigă

nimic 2...Rd8 din cauza 3. Rd6 și albul obține din nou opoziția) **3. Rd7! Ra8 4. c6! b:c6** (sau 4...Rb8 5. c7+) **5. Re7!** urmat de mat în trei mutări. Sau **1. Re5 Re6** (dacă 1...Rc8, 1...Rd8 sau 1...Re8, atunci jucînd 2. Re6!, 2. Rd6! sau din nou 2. Re6!, albul obține opoziția și cîștigă cum am arătat mai sus. După 1...Re7, merge și 2. c6! Rd8 3. c:b7) **2. Rd4 Rd7** (pierde 2...Rb5 3. Rd5 Ra6 4. Rd6 și negrul n-are apărare împotriva 5. Rc7) **3. Rd5** și rîndul la mutare a trecut la negru. Vezi diagrama 290: **1...Re8** (la 1...Rd8 cel mai bine este 2. Rd6. Nu merge 1...Rc7

290

Albul cîștigă

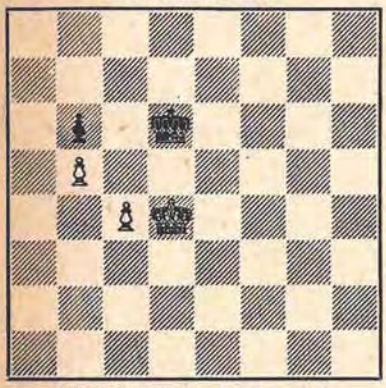
din cauza 2. g6!) **2. Re6** (la cîștig duce și 2.Rd6 Rd8 3.g6!) **2...Rd8** (2...Rf8 ușurează rezolvarea problemei pentru alb) **3. Rd6 Re8 4. Re7 Rf8 5. Rd7 Rg8 6. Re7** și cîștigă. Sau **1. Re5! Re8** (dacă 1...Rd8, atunci 2. Rd6) **2. Rd6 Rd8** (nu salvează continuarea 2...Rf8 3. Rd7, deoarece duce la o variantă examinată mai sus) **3. g6! f:g6 4. f7**.

Atunci cînd pionii legați se află pe liniile a patra și a cincea sau mai jos, rezultatul luptei depinde foarte mult

de cine este la mutare. De exemplu, în diagrama 291 albul cîştigă numai dacă la mutare este negrul : **1...Re6** (la 1...Rd7 sau 1...Rc7 cîştigă 2. Rd5, respectiv 2. Re5, deoarece albul obţine opoziţia

291

A. PHILIDOR, 1777

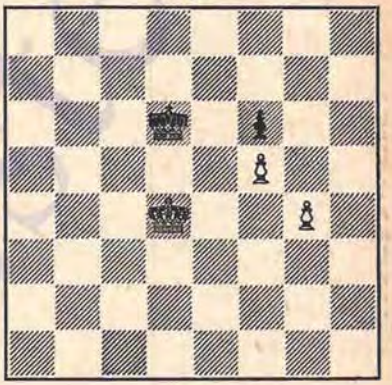


Albul la mutare face remiză
Negrul la mutare — albul cîştigă

directă sau diagonală) **2. c5 ! b:c5+** (sau 2...Rd7 3. c6+ !) **3. R:c5 Rd7 4. Rb6** (se poate juca de asemenea 4. b6 Rd8 5. Rd6 ! Rc8 6. Rc6 Rb8 7. b7 şi cîştigă) **4...Re8 5. Ra7**. Un joc interesant are loc dacă la mutare este albul : **1. Re4 Re6** ! (cel mai bun răspuns. După mutarea „agresivă" 1...Rc5?, albul obţine o poziţie cîştigată prin 2. Rd3 Rd6 3. Rd4, sau 2...Rb4 3. Rd4) **2. Rf4 Rd6 !** (silind răspunsul adversarului prin ameninţarea 3...Rc5) **3. Re3 Re7 ! !** (rău este 3...Re5 4. Rd3 ! urmat de cîştigarea opoziţiei, sau 3...Re6 4. Re4 ! Rd6 5. Rd4 ! şi cîştigă) **4. Rd3 Rd7 ! 5. Rc3 Re7 !** Menţinînd opoziţia la distanţă negrul obţine remiza, deoarece la **6. Rd4** acum se poate juca **6...Rd6** ajungîndu-se la poziţia iniţială cu albul la mutare. Analiza arată că poziţia lui Philidor este universală. Ea poate fi deplasată în jos cu una sau două linii, dar rezultatul luptei (cîştig numai dacă la mutare este negrul) nu se schimbă. Nimic nu se schimbă nici dacă deplasăm poziţia lui Philidor spre dreapta cu una, două sau trei coloane.

Alte rezultate se obţin prin analiza finalului de pioni din diagrama 292. Se dovedeşte că această poziţie este remiză, indiferent cine este la mutare. **1...Re6 ! 2. Re4** (inutil este 2. Rc4 din cauza 2...Rd6. La orice şiretenii din partea albului, ca de exemplu 2. Rd3, este suficient răspunsul 2...Rd7) **2...Rd6 3.Rf4** (cu ameninţarea 4. g5 ! şi cîştigă) **3...Re7 ! 4. Rg3 Rf7 5. Rb4 Rg7 6. Rb5 Rh7**. Dacă la mutare este albul, atunci urmează : **1. Re4 Re7 2. Rd5 Rd7 3. Re5**

292

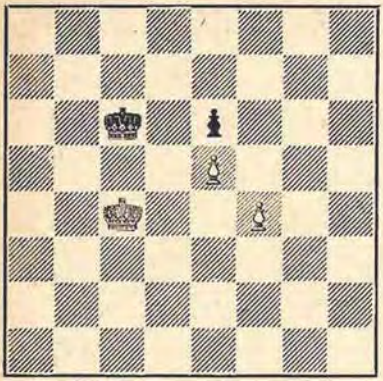


Remiză

Re7 4. Rd5 (la 4. Rb5 negrul joacă 4...Rd6 şi albul este acela care trebuie să lupte pentru remiză) **4...Rd7**.

Să examinăm acum finalul de pioni din diagrama 293. Aci, la fel ca în poziţia lui Philidor (vezi mai sus), cîştigul se obţine numai dacă la mutare este negrul : **1...Rb6** (sau 1...Rc7 2. Rc5 !. La 1...Rd7, decide 2. Rb5 !) **2. Rd4 Re6 3. Re4** (ameninţînd 4. f5) **3...Rd7 4. Rf3 Re7 5. Rg4 Rf7 6. Rh5 !**, sau **1. Rd4 Rd7 2. Re4 Re7 3. Rf3 Rf7 4. Rg4 Rg6 5. Rh4**

293

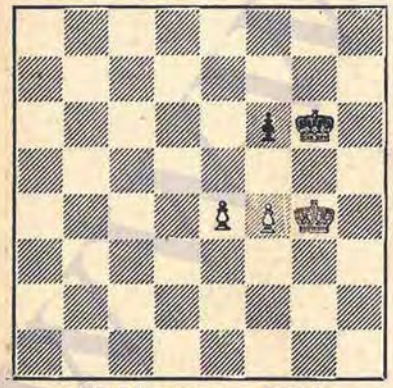


Albul la mutare face remiză
Negrul la mutare — albul cîştigă

Rb6 şi s-a ajuns la poziţia lui Philidor, deplasată cu trei coloane spre dreapta.

Un joc foarte instructiv are loc atunci cînd pionii legaţi nu sînt blocaţi. O astfel de poziţie este mai favorabilă decît cea blocată, deoarece partea mai tare are la dispoziţie o mutare de rezervă cu pionul. Pentru a obţine cîştigul în poziţia din diagrama 294, albul trebuie

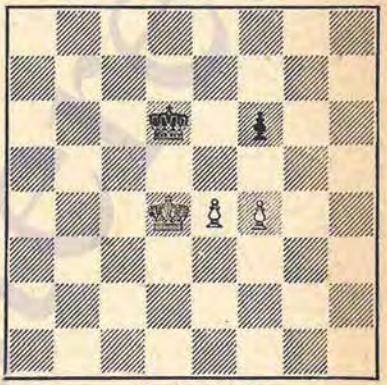
294



Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

să-şi aducă regele în centru : **1. Rf3 Rf7** (sau 1...Rh5 2. Re3 Rg4 3. f5 Rg5 4. Rd4 Rg4 5. Rd5 Rf4 6. Re6) **2. Re3 Re6 3. Rd4 Rd6** (vezi diagrama 295. Dacă 3...Rd7, atunci 4. Rd5 Re7 5. e5 f:e5 6. R:e5). În această poziţie decide **4. f5 !** Albul nu cîştigă dacă alege în loc de **1. Rf3 !** căile tentante dar greşite legate de mutările **1. f5+ ?** sau **1.Rb4 ?**

295



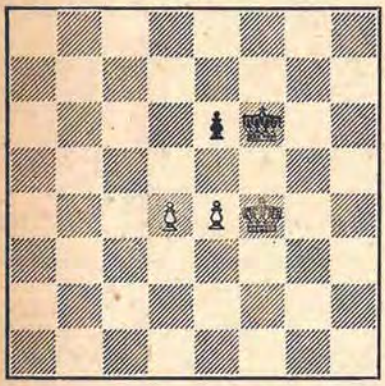
Albul cîştigă

De exemplu **1. f5+ ? Rf7 2. Rb5 Rg7 3. Rg4 Rf7 4. Rf4 Re7 5. Re3 Re8 !** (cea mai bună mutare, cu ajutorul căreia negrul cîştigă fie opoziţia la distanţă, fie opoziţia simplă) **6. Rd4 Rd8 ! 7. Re4 Re8 ! 8. Rd5** (dacă 8. Rb5, atunci 8...Rd7 9. Rb4 Rd6 10.Rc4 Rc6) **8...Rd7 ! 9. Re5 Re7 10. Rb5 Rd6 ! 11. Re4 Re6 !** sau **1. Rh4 Rh6 !** (desigur, nu 1...f5?? din cauza 2. e5 ! şi se ajunge la o poziţie cîştigată pentru alb) **2. Rg4 Rg6 3. f5+ ? Rf7 !** etc. Dacă în poziţia iniţială (diagrama 294) la mutare este negrul, atunci el obţine remiza prin schimbul pionilor : **1...f5+ ! 2. e:f5+ Rf6.**

Dacă pionii sînt centrali (diagrama 296), partea mai slabă are la dispoziţie două metode de joc : **1. Rg4 Rg6 2. e5 ! Rh6** (cea mai bună apărare. Altfel albul obţine opoziţia) **3. Rf4 Rg6 4. Re4 Rf7 5. Rd3 Re7 6. Re4 Rd7 7. Rb5 ! Re7**

3. Rc5 Rd7 9. Rb6 şi regele negru este îndepărtat de la pionul e6. Sau **1. Re3 Re7 2. Rd3 Rd6 3. Rc4 Rc6 4. e5** (mereu aceeaşi mutare de rezervă cu pionul) **4...Rb6 5. d5 Rc7 6. d6+** (dacă 6. d:e6? se ajunge la remiză) **6...Rc6** şi poziţia este cîştigată pentru alb. Dacă la mutare este negrul atunci urmează: **1...e5+ !**

296



Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

Pionii legaţi, aflaţi pe coloanele nebunului şi calului, nu cîştigă împotriva unui pion aflat pe coloana nebunului, dacă ambii pioni se află pe linia a patra. De exemplu, în poziţia din diagrama 297, urmează: **1.Re4 Re6 2.Rf4 Rf6 3. e5** (dacă 3.b5, atunci 3...c:b5 4.c:b5 Re6 remiză, iar la 3. Rg4 negrul poate juca 3...Re5 cu remiză asigurată) **3...Re6 4. Re4 Rf6 ! 5. Rd4** (sau 5. Rf4 Re6 6. Rg5? Rd5) **5...Re6 6. Re4 Rd7 7. Rb3 Rc7 8. Ra4 Rb7 9. Ra5 Ra7 !** şi albul nu poate pătrunde pe flancul damei.

Apărarea părţii mai slabe este relativ simplă dacă adversarul are pioni de margine. În poziţia din diagrama 298 la **1. Rd4** negrul răspunde **1...Rd6 2. Re4** (sau 2. b5 Re6 3. Re4 Rd6 cu ameninţarea 4...Rc5) **2...Re6 3. b5 Rd6 4. Rd4 Re6 ! 5. Re4 Rd6 6. Rb4 Re7** remiză.

297

Remiză

298

Remiză

Mult mai grele sînt problemele pentru negru dacă, în locul pionului de pe coloana calului, are un pion de turn. În poziţia din diagrama 299 negrul obţine remiza numai dacă la mutare e albul:

299

Albul la mutare —face remiză
Negrul la mutare — albul cîştigă

300

Remiză

1. Re4 Re6 2. Rd4 Rd6 3. h5 (fără folos este 3. Rc4 din cauza 3...Re5) **3...Re6 4. Re4 Rf6 5. Rf4 Re6 !**, în timp ce dacă

la mutare este negrul, atunci pierde: **1...Re6 2. Re4 Rf6 3. Rd5 ! Rf7 4. Re5 Re7 5. Rf5 Rf7 6. h5 !** (mutarea de rezervă cu pionul !) **6...Rg7 7. Re6**, sau **1...Rg6 2. Re5 h5 3. g5**.

În poziția din diagrama 300 urmează: **1. h6 Rg8 2. Re6 Rh8 !** Cu negrul la mutare: **1...h6 !** (cel mai simplu, dar se poate juca foarte bine și 1...Rg7 2. Re6 Rh8 etc.) **2. g6+ Rg7 3. Re6 Rg8 4. Rf6 Rf8** remiză.

În poziția din diagrama 301 albul obține victoria: **1. g6 ! Rd7** (la 1...Rf8, 1...Re8, 1...Rd8 trebuie jucat corespunzător 2. Rd6, 2. Re6 și din nou 2. Rd6,

301

Albul câștigă

302

Remiză

obținînd opoziția) **2. f6 !** și câștigă. Cu negrul la mutare: **1...Rd7 2. f6 ! Re8 3. f:g7 Rf7 4. g8D+ R:g8 5. Rf6** și câștigă. Sau **1...Rf7 2. g6+ ! Re7 3. Rd5 Rf8** (nimic nu schimbă 3...Rf6 4.Re4 Re7 5. Re5 etc) **4. Rd6 ! Rg8 5. Re7 Rh8 6. f6 ! g:f6 7. Rf7** și câștigă. Vezi diagrama 302: după **1. Rd5** cea mai corectă metodă de apărare constă în **1...Rd7 !** (o greșeală ar fi ducerea regelui în colț: după 1...Rb8 2. Rd6 nu merge 2...Ra8? din cauza 3. Rc7 Ra7 4. a6 b:a6 5. b6+. Corect este 2...Rc8) **2. Re5 Re7 !** (nu merge 2...Re7 din cauza 3. a6 și câștigă) **3. Re6 Re8 4. Rd6 Rd8** și acum **5. b6** duce la un final teoretic de remiză, iar **5. Re5 Re7** la poziția inițială.

În poziția din diagrama 303 albul câștigă, indiferent cine este la mutare, din cauza poziției proaste a regelui negru: **1...b6+ 2. Re6 ! b:a6 3. Re7 a4 4. b6+** și câștigă. Sau **1...Rb8 2. Rb6 Ra8** (dacă 2...Rc8, atunci 3. Ra7 Rc7 4. b6+ ! și 5. a6) **3. Re7 Ra7 4. a6 !** Sau **1...Ra8 2. Rb6 Rb8 3. a6 b:a6 4. R:a6** și câștigă. Cu albul la mutare: **1. Rd6 Rb8** (nu schimbă cu nimic lucrurile 1...Ra8) **2. Rd7 Ra7** (la 2...b6 trebuie jucat 3. a6 ! și câștigă; dacă însă 2...Ra8, atunci 3. Rc7 Ra7 4. a6 ! și câștigă)

303

Albul câștigă

304

Albul la mutare câștigă

3. Rc7 (la câștig duce de asemenea și 3. Rc8 Ra8 4. Rc7 Ra7 5. a6) **3...Ra8 4. Rb6 !** (tentant, dar greșit este 4. a6? din cauza 4...Ra7 ! cu remiză asigurată, deoarece dacă 5. a:b7 negrul e pat) **4...Rb8 5. a6 b:a6 6. R:a6** și câștigă. Vezi diagrama 304: aci decide **1. e6+**.

În poziția din diagrama 305 albul câștigă, indiferent cine este la mutare: **1. g4 ! Rd5 2. f4 ! Re6 3. f5+**. Se poate juca de asemenea 3. f:g5 Rf7 4. Re4 Re6 5. Rf4 Rf7 6. Rf5 Rg7 7. g6 Rh6 8. g7 ! R:g7 9. Rg5 Rf7 10. Rh6. Dacă la mutare este negrul, atunci poate urma: **1...Rd5** (sau 1...Rf5 2. Rd4 !) **2. Rd3 !** (nu este bine 2. f4? din cauza 2...Re6 !) **2...Re5 3. Re4 Rf5** (la 3...g4 albul răspunde 4. f4+ !) **4. Rd5 Rf6 5. g4 !**

În poziția din diagrama 306 albul câștigă numai dacă la mutare e negrul: **1...Rg5 2. Re4**, sau **1...Re5 2. Re3 Rf5 3. Rd4 Rg5 4. Re5 Rg6** (sau 4...h4 5. g4) **5. h4 Rh6 6. Rf6 Rh7 7. Rg5**. Cu albul la mutare: **1. Re3 Re5 2. Rd3 Rd5 3. h4** (dacă 3. Rc3, atunci 3...Re4) **3...Re5 4. Re3 Rf5 5. Rf3 Re5** etc.

Dacă partea mai slabă are un pion pe coloana nebunului, atunci ea obține remiza (vezi diagrama 307): **1. Re3 e4 ! 2. b4 Re5 3. Rf3 Rf5 4. Rg3 Re5 !**

305

Albul cîştigă

306

Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

307

Remiză

308

Albul cîştigă

— vezi diagrama 276 — sau **1. e4+ Re5 2. Re3 Rf5 3. Rf3 Re5** cu ameninţarea **4...Rd4** (vezi diagrama 292).

În poziţia din diagrama 308 negrul nu poate evita pierderea : **1. g3 ! Re5 2. Re3 Rf5 3. Rd4 Rg5 4. Re4 Rg6 5. Rf4 Rh5 6. Rf5 Rh6 7. R:g4**, sau **1...Rf5 2. Rd3 Re5 3. Re3 Rf5 4. Rd4** etc. Sau **1...Rd4 2. f3 !** (se poate juca şi 2. f4. Posibilitatea mutării pionului cu doi paşi deosebeşte această poziţie de precedenta) **2...g:f3+** (dacă 2...Re5, atunci 3. f:g5, sau 3. f4+ şi albul cîştigă) **3. R:f3 Re5 4. Rg4 ! Rf6 5. Rh5 !** Cu negrul la mutare : **1...Rf4 2. Rd3 ! Re5 3. Re3 Rf5 4. f4 !** (nu este bine aci 4. g3 din cauza 4...Re5 !) **4...g:f3 5. R:f3.** Sau **1...Rd4 2. f4 !** (numai la remiză duce 2.f3 ? Re5 ! 3. Re3 g:f3 ! 4. R:f3 Rf5 etc.) **2...Re4 3. g3 Rd4 4. Rd2 Re4 5. Rc3 Rf5 6. Rd4 Re6 7. Re4.**

Dacă pionii sînt centrali, sau unul central iar celălalt pe coloana nebunului şi se află pe linia a doua, partea mai tare cîştigă (vezi diagrama 309) :

1. Rf1 ! Rh3 2. Re1 Rg2 3. e4 ! f:e3 4. f4 ! Sau **1. Rf1 f3 2. e3 Rf5 3. Re1 Re4 4. Rd2** etc.

Dacă unul dintre pionii legaţi este pe coloana turnului, atunci lupta se termină remiză (vezi diagrama 310). Aci poate urma : **1...Re4 2. Re2** (sau

309

Albul la mutare cîştigă

310

Remiză

2. g4 h:g3+ 3. h:g3 Rf5) **2...Rf4 !** sau **1. Re2 Re4 2. Rd2 h3 ! 3. g3 Rf3 ! 4. Rd3 Rg2 5. g4** (sau 5. Re2 R:h2 6. Rf2 Rh1 7. g4 h2) **5...R:h2 6. g5 Rg2 7. g6.** Dacă **1.h3**, atunci **1...Re4 2.Re2 Rf4 !**

Este folositor să fie cunoscute o serie întreagă de alte finaluri. Poziția din diagrama 311 este luată dintr-o partidă Lasker-Steinitz. Dacă la mutare este albul, atunci partida este remiză (cum s-a și întîmplat): **1. g4 Rh8 2. g5 Rg8 3. g6 h:g6** (se poate juca și 3...Rh8 4. g:h7 pat) **4...h:g6 Rh8 5. g7+ Rg8 6. Rg6** pat. Negrul la mutare pierde: **1...Rh8 2. g4 Rg8 3. g5 Rh8 4.g6 h:g6 5. h:g6 Rg8 6. g7 Rf7 7. Rh7.** Dacă în poziția inițială pionul alb ar fi stat la g2 în loc de g3, atunci albul ar fi cîștigat indiferent de cine era la mutare. Cu albul la mutare ar fi urmat **1. g3!**, iar cu negrul la mutare: **1...Rh8 2. g4!**

Poziția din diagrama 312 nu se deosebește prea mult de precedenta: **1.h4!**

311

EM. LASKER – W. STEINITZ
Meciul pentru campionatul lumii, 1894

Albul la mutare face remiză
Negrul la mutare — albul cîștigă

312

Albul cîștigă

Rh8 2. h5 Rg8 3. g3! Dacă în poziția inițială regele negru s-ar fi aflat la h8, atunci ar fi urmat: **3.g4!** Să arătăm acum în ce fel pătrunde regele alb la h6. În poziția din diagrama 313 albul joacă **1. Re6** (cu amenințarea 2. Rf7) **1...Rg6 2.h3!** (pentru a trece rîndul la mutare adversarului) **2...Rg7** (2...h5 3. h4! și cîștigă. Dacă 2...h6, atunci 3. g3! cu variantele 3...h5 4. h4 și cîștigă, sau 3...Rg5 4. Rf7 Rf5 5. Rg7 Rg5 6. h4+ și cîștigă; dacă în ultima variantă se joacă 5...h5, atunci 6. Rh6 h4 7. g4+ Rf4 8. g5 și cîștigă. Din aceste variante se vede că este foarte favorabil pentru alb să facă o manevră de învăluire a adversarului prin spate. În sfîrșit, dacă

313

Albul cîștigă

314

Albul cîștigă

2...Rg5, atunci 3. Rf7! cu variantele 3...Rh6 4. Rf6 Rh5 5. Rg7 h6 6. g3 Rg5 7. h4+ Rh5 8. Rh7 și cîștigă. Sau 3...h5 4. g3 h4 5. g4 Rf4 6. Rf6. Dacă în ultima variantă se joacă 4...Rf5, atunci 5. h4 Rg4 6. Rg6 etc.) **3. Rf5 Rf7 4. Rg5 Rg7 5. h4 Rf7** (nici acum, nici mai înainte, pionul nu poate fi mutat — partea mai slabă trebuie să țină pionul pe loc pentru a opune cea mai mare rezistență. Dacă 5...h6+, atunci 6. Rf5 Rf7 7. h5 cu cîștigarea pionului) **6. Rh6 Rg8 7. h5 Rh8 8. g4!** și cîștigă.

În poziția din diagrama 314 la cîștig duce **1. c3! Rb6 2. Rd5 Rb5 3. b3! Rb6 4. c4 Rb7 5. Re5 Rb8 6. Re6 Re8 7. b4 Rb8 8. b5** (și mai simplu este 8. Rd7 Rb7 9. c5 Rb8 10. c6 și cîștigă) **8...Re8 9. b6.**

În exemplul următor (diagrama 315) poate urma **1...Rf4 2. Re2 Re4 3. g3! g5** (amenință 4...g4, dar înaintarea pionului este favorabilă albului) **4. h3 Rf5** (sau 4...Re5 5. Re3 Rf5 6. Rd4 etc.) **5. Rd3! Re5** (dacă 5...g4, atunci 6. h4 Re5 7. Re3 și cîștigă) **6. Re3 Rf5 7. Rd4 Re6 8. Re4 Rf6 9. Rd5 Rf5 10. g4+ Rf4 11. Re6 Rg3 12. Rf5 Rh4 13. Rg6 R:h3 14. R:g5** și albul cîștigă.

315

Albul cîștigă

316

I. RABINOVICI
„Endspiel" 1938

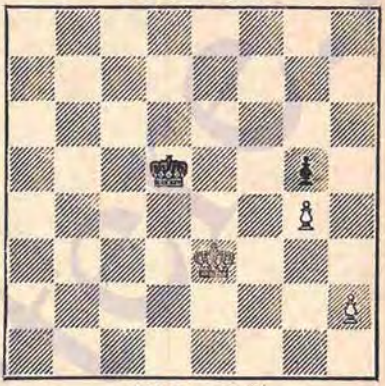
Albul cîștigă

Merită atenție un exemplu din cartea lui I. Rabinovici „Endspiel" (diagrama 316). Dacă acum la mutare este negrul, atunci el pierde repede: **1...Rh5 2. Rf6**, sau **1...Rg3 2. f5**. De aceea albul trebuie să ajungă la aceeași poziție, dar cu negrul la mutare: **1. Re4 Rh4** (nu se poate juca 1...Rh5 din cauza 2. Rf5 Rh4 3. Rf6 și cîștigă) **2. Rd5! Rh5** (dacă 2...Rg4, atunci 3. Re5 și s-a ajuns la poziția inițială cu negrul la mutare) **3. Rd6! Rg6** (sau 3...Rg4 4. Re5) **4. Re7 Rg7 5. f5 Rg8 6. f6** cîștigînd pionul și partida.

Următoarele două exemple se soluționează cu ajutorul „teoriei cîmpurilor corespunzătoare" (vezi Introducerea, diagramele XXXIV—XXXV) deși existența unor pioni mobili îngreunează simțitor aplicarea acestei teorii. În ambele exemple trebuie să se țină seama nu numai de deplasarea regilor, ci și de cea a pionilor. De exemplu, în studiul lui Kling (diagrama 317) albul amenință nu numai să pătrundă pe cîmpul g3 și să continue cu h2—h4, ci să ocupe eventual cîmpul e4, ceea ce nu se poate împiedica prin Re6 din cauza h2—h3 (mutarea de rezervă cu pionul). Să stabilim unde trebuie să se afle regele negru, în raport cu poziția regelui alb. Este clar că atunci cînd regele alb se află la g3 regele negru trebuie să mute la f6 (altfel urmează h2—h4), deci cîmpului g3 îi corespunde cîmpul f6. Cîmpului f3 îi corespunde cîmpul e5 (altfel urmează Re4 sau Rg3 urmat de h2—h4), iar cîmpului e3, cîmpul d5 (în caz contrar regele alb ajunge pe linia a patra). Cîmpul f2 se află lîngă cîmpurile e3, f3 și g3. În consecință îi corespunde cîmpul e6, de pe care regele negru poate ajunge pe unul dintre cîmpurile e5, d5, f6. Cîmpul g2 se află lîngă cîmpurile f2, f3 și g3. De aceea cîmpului g2 trebuie să-i corespundă cîmpul f5, care se află lîngă cîmpurile e6, e5 și f6. Dar acest cîmp este atacat de pionul alb și

317

J. KLING. 1848



Albul cîștigă

deci este inaccesibil regelui negru. Pe aceasta se şi bazează soluţia exemplului: **1. Rf3 Re5 2. Rg3!** (nu 2. Rg2? din cauza 2...Rf4!, forţînd continuarea 3. h3 Re5 4. Rf3 Rf6 5. Re4 Re6 remiză, deoarece acum albul nu mai are o mutare de rezervă cu pionul) **2...Rf6 3. Rg2! Re6** (sau 3...Re5 4. Rf3! Rf6 5. Re4 şi albul a cîştigat linia a patra. Sau 4...Rd5 5. Rg3 şi 6.h4) **4. Rf2! Rf6** (sau 4...Re5 5. Rf3!) **5. Rg3! Rg6** (la 5...Re6 urmează 6. h4) **6. Rf3! Rf6 7. Re4 Re6 8. h3!** şi albul cîştigă.

318

R. RETI şi A. MANDLER, 1921

Albul la mutare — remiză

319

J. KLING şi B. HORWITZ, 1851

Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

O analiză şi mai complicată este necesară pentru rezolvarea studiului din diagrama 318. Aci este necesar ca atunci cînd regele negru se află la f6, regele alb să ajungă la e4 sau la h5, deoarece dacă mută la f4, atunci decide **1...g6!**, de exemplu: **2. Re4 Re6 3. Rf4 Rd5 4. h5 g5+ 5. Rf5 Rd6 6. Rg6 g4** şi cîştigă. Sau **2. Rg4 Re5! 3. Rf3 Rf5 4. Rg3 Re4 5. Rg4 Re3 6. Rg3 h5** şi cîştigă. Sau **2. h5 g5+ 3. Rg4 Re5 4. Rf3 Rd4!** (nu 4...Rf5 5. Rg3 g4? 6. Rh4!) **5. Rg3 Re3 6. Rg4 Rf2 7. Rf5 Rf3 8. Rg6 g4** şi cîştigă. Regele alb nu poate muta la g4 deoarece la aceasta ar urma **1...Re5 2. Rh5 Rf4 3. Rg6 Rg4 4. R:g7 h5.** Dacă la Rf6 albul ajunge cu regele la h5, atunci negrul nu poate cîştiga: **1...Re5** (sau 1...Rf5 pat) **2. Rg6! Rf4 3. R:g7 h5 4. Rf6! Rg4 5. Re5 R:h4 6. Rf4** etc. Regele alb se poate îndrepta şi spre e4, de exemplu **1...Rg6** (1...Re6 2. Rf4) **2. Rf4 Rh5 3. Rg3 Rg6 4. Rf4! Rf6 5. Re4** cu remiză în toate variantele.

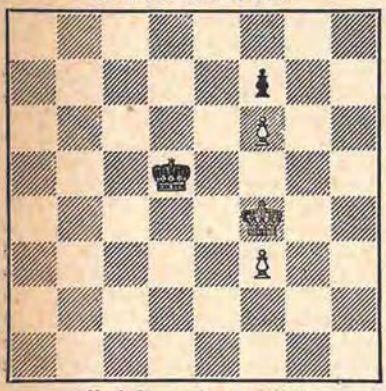
În consecinţă, cîmpului f6 îi corespund cîmpurile e4 şi h5. Să găsim acum celelalte cîmpuri corespunzătoare. Să punem regele negru pe cîmpul f7. Unde trebuie să meargă regele alb? Numai la g4 sau e3. Dacă mută la g4, atunci nu dă nimic **1...Rf6** din cauza **2. Rh5!**, sau **1...Rg6 2. Rf4 Rf6 3. Re4!** (dacă 3. Rg4?, atunci 3...Re5!) **3...g6 4. Rf4.** Dacă regele alb se află la e3, atunci la **1...Re6** urmează **2. Rf4 Rf6 3. Re4!** sau **1...g6 2. Rf3**, obţinînd opoziţia de la distanţă, cu remiză în toate variantele. Să aşezăm regele negru la e7. Acest cîmp se află alături de cîmpurile f6 şi f7, cărora le corespund cîmpurile e3, e4, g4 şi h5. Alături de cîmpurile e3 şi e4 se află cîmpurile f3 şi f4 şi de asemenea d3 şi d4. Dar dacă regele alb mută pe unul din cîmpurile f4, d3 sau d4, atunci urmează **1...Re6 2. Re4 Rf6 3. Rf4 g6!** şi negrul cîştigă. Astfel, cîmpului e7 îi corespunde cîmpul f3, care nu numai că se găseşte alături de cîmpurile e3 şi e4, dar şi alături de cîmpul g4. În sfîrşit, cîmpul f8 se află alături de cîmpurile e7 şi f7. De aceea lui trebuie să-i corespundă cîmpul g3, care se află alături de cîmpurile f3 şi g4. Să ne întoarcem acum la poziţia iniţială. Albul face remiză prin **1. Rg3! Re7** (sau 1...Re8 2. Rf4! Re7 3. Rf3!) **2. Rf3! Rf6 3. Re4! Rf7 4. Re3! Re7 5. Rf3 Re8 6. Rf4! g6 7. Re4 Rf7 8. Rf3 Rf6 9. Rf4 Re6 10. Re4 h5 11. Rf4 Rf6 12. Re4** remiză.

În poziţia lui Kling şi Horwitz (diagrama 319) rezultatul luptei atîrnă de cine este la mutare: **1...d6! 2. Re4 Re8 3. Rb5 Rb7** remiză datorită faptului

că negrul are opoziția. Sau **1. d6 !** (mutarea decisivă) **1...Re8** (dacă 1...Re8, atunci 2. Rc4) **2. Re4 ! Rb7 3. Rf5 ! Re6 4. Re5 Rb7 5. Rf6 Rb6 6. Re7 Re6 7. d5+** și câștigă.

În poziția lui Grigoriev (diagrama 320), albul la mutare câștigă : **1. Rf5 !** (numai

320
N. GRIGORIEV. 1935

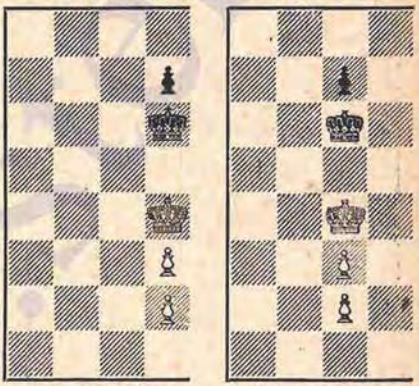


Albul la mutare câștigă

așa. La remiză duce atît 1. Rg5 Re5 !, cît și 1. Rg4 Re6 !) **1...Rd6** (după 1...Rd4 survine un joc fin : 2. f4 ! Rd5 3. Rg4 ! Rd6 4. Rh4 ! Re6 5. Rg5 Rd6 6. Rh6 și câștigă) **2. f4 Rd7** (relativ la 2...Rd5 3. Rg4 ! s-a amintit mai sus) **3. Rg4 ! Re8** (după 3...Re6 4. Rg5 și 5. Rh6 problemele s-ar fi simplificat simțitor pentru alb) **4. Rh5 ! Rf8 5. Rg5 !** (mutarea decisivă. Dacă 5...Re8, atunci 6. Rh6) **5...Rg8 6. Rf5 ! Rh7 !** (dacă 6...Rf8 7. Re5 Re8 8. Rd6 Rd8 9. f5, câștigul pentru alb este extrem de simplu) **7. Re4 ! Rh6 8. Rd5 Rg6 9. Re5 Rh7 10. Rd6 Rh6 11. Re7 Rg6 12. f5+**.

În poziția din diagrama 321 albul înghesuie regele negru și obține victoria : **1...Re6 2. Re5 Re5 3. d4+ Re4** (sau 3...Rc6 4. d3 ! Rc7 5. d5 și câștigă) **4. d5 Re5 5. d3 d6+ 6. Re6**. Dacă la mutare este albul, atunci el joacă : **1. Re4** (la un joc simetric duce 1. Re4) **1...Re6 2. d4 Rd6** (sau 2...d5+ 3. Rb4 Rb6 4. d3 ! și câștigă, sau 2...d6 3. d5+ Rb6 4. Rd4 Rb5 5. d3 Rb4 6. Re3 ! ! Rc5 7. Re4 Rb6 8. Rf5 Rb5 9. Re6 Rc5 10. d4+ și câștigă) **3. d5 Re5** (la 3...Rc7 trebuie jucat 4. Rc5 d6+ 5. Rb5 Rb7 6. d3 !) **4. Re5 Re4 5. Rd6 !** (duce mai repede la țintă decît continuarea indicată de Fine 5. d6 Re5 6. d3 ! Re6 7. d4 Rf5 8. Rb6 Re6 9. Rc7, ceea ce însă este de asemenea bine) **5...Rd4 6. d3 ! R:d3 7. R:d7**. Dacă deplasăm poziția cu o coloană spre stînga (diagrama 322) atunci câștigă numai **1. Rb4 ! Rb6 2. e4 e6 3. e5+ Re7** (dacă 3...Ra6,

321 322
R. FINE „Basic Chess Endings" 1941



Albul câștigă *Albul câștigă*

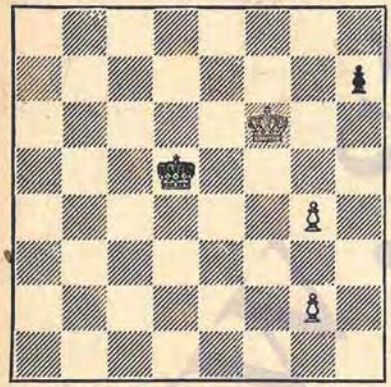
atunci 4. c3 Rb7 5. Rc4 Rc7 6. Rd4 Rd7 7. Re5 Re7 8. c4 etc., sau 5...Ra6 6. Rd3 Ra5 7. Re4 Ra4 8. Re5 Ra5 9. Rd6 Rb5 10. c4+) **4. Re4 Rd7 ! 5. Rc3** și după **5...Re7** albul joacă **6. Rd4 Rd7 7. Re5**, iar la **5...Re6**, urmează **6. Rb4 Rd5 7. c3 Re4 8. Ra5 Rd5 9. Rb6** etc. Nu câștigă **1. Rd4 Rd6 2. e4 e6 3. e5+ Re6 4. Re4** (dacă 4. Rc3, atunci 4...Rd5 ! 5. Rb4 Rd4 ! 5. c3+ Rd5 !, iar dacă 4. Rc4, atunci 4...Re5 5. c3 Re6 6. Rb3 Rd7 7. Rb4 Rc7 8. Ra5 Rb7. Nu ajută nici 4. c3, din cauza 4...Rf5 și dacă 5. Rc4, atunci 5...Re6

6. Rb3 Rd7 etc. Iată pentru ce albul cîştigă numai prin 1. Rb4 ! — în acest caz negrul n-are la dispoziţie o mutare simetrică cu 4...Rf5 — regele său fiind împiedicat de marginea tablei) **4...Rf6 5. Rd3 Rf5 6. Re3 Re4** (dacă 6...Re6, atunci 7. Rb4 ! Rd5 8. c3 ! şi 9. Ra5) **7. Re4 Re5** (greşit este 7...Re3, din cauza 8. c3 Re4 9. Rb3 ! Re5 10. Ra4) **8. e3 Re6 9. Rb3 ! Rd7 10. Ra4 Re7 11. Rb4 Re8** (nu însă 11...Rb7 12. Rc4 Rc7 13. Rd4 Rd7 14. Re5 Re7 15. c4) **12. Ra5 Rb7** remiză.

Poziţia din diagrama 323 este luată din partida Flohr-Ragozin. Negrul obţine remiza datorită poziţiei active a regelui său : **1...Re4 ! 2. Rg5 Re3 ! 3. Rh6**

323

FLOHR — RAGOZIN, Moscova, 1936



Negrul la mutare — remiză

Rf4 ! 4. g5 Rf5 5. g3 (sau 5. Rh5 Rf4) **5...Rg4.**

În poziţia din diagrama 324 albul cîştigă : **1. d4 ! Rd5** (sau 1...Rb5 2. d5 ! R:b4 3. d6 şi cîştigă) **2. b5 ! Rd6** (pionul d4 nu poate fi luat !) **3. Rg2 Re7** (ameninţînd 4...Rb6 şi 5...R:b5) **4. d5 ! Rb6 5. d6 Rb7 6. Rg3 Re8 7. b6 ! Rd7** (sau 7...Rb7 8. d7) **8. b7.**

În studiul lui Gorghiev (diagrama 325) albul este obligat să joace la pat — altfel pierde. **1. c6 ! b5** (dacă 1...Rc7, atunci

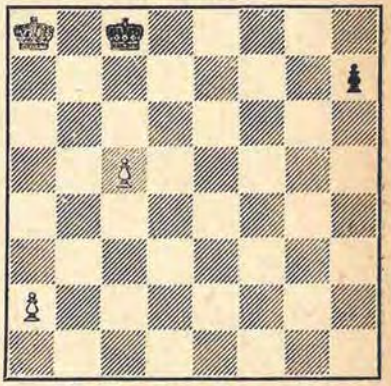
324

Albul la mutare cîştigă

2. a4 R:c6 3. a5 Rb5 4. Rb7 ! R:a5 5. Rc6 remiză) **2. a4 ! h4 3. a5 h3 4. a6 h2 5. a7 h1T** (sau 5...h1D pat) **6. c7 Rd7 7. c8D + R:c8** şi albul e pat. Dacă **1...h6**, atunci **2. a3 ! h5 3. a4** ajungînd la aceeaşi poziţie. Rău este **2. a4 h5 3. a5 h4**

325

T. GORGHIEV



Albul la mutare face remiză

4. a6 h3 5. a7 h2 6. c7 h1D mat. Greşit ar fi fost **1. a4 ?** din cauza **1...h6 !**, de exemplu **2. c6 h5** şi cîştigă.

O mare importanță practică o are poziția din diagrama 326, deoarece la ea ajunge destul de des lupta în finalurile cu trei pioni contra doi pe același flanc. Dacă la mutare este albul, atunci poate urma: **1. Re6 Re8** (sau 1...h6 2. f7! h5 3. h4 și câștigă, sau 1...h5 2. f7 h4 3. h3 și câștigă) **2. f7+ Rf8 3. Rf6 h6** (sau 3...h5 4. Rg6 h4 5. h3 și câștigă) **4. Rg6 h5 5. h4** și câștigă. Cu negrul la mutare: **1...Rf7** (sau 1...Re8 2. Re6 Rf8 3. f7 etc., sau 1...h6 2. Rg6 și câștigă) **2. Re5 Rf8** (sau 2...h5 3. h4 și câștigă) **3. Re6 Re8 4. f7+Rf8 5. Rf6** și câștigă. Similar se rezolvă studiul lui Bauer (diagrama 327): **1. Rd4 Rd6 2. e5+ Re6 3. Re4 Re7 4. Rd5 Rd7**

326

Albul câștigă

327

A. BAUER, 1911

Albul câștigă

5. e6+ Re7 6. Re5 Re8 7. Rd6 Rd8 8. e7+ Re8 9. Re6 a5 10. Rb6! a4 11. a3, sau **9...a6 10. Rb6! a5 11. a4.** Dacă în poziția inițială pionul alb ar fi stat la a3, atunci lupta s-ar fi terminat remiză. Vezi diagrama 328: **1...Rf7! 2. Rg5! Re6 3. h3** (referitor la 3. h4, vezi varianta A) **3...Rf7 4. Rf5 Re8!** (se poate juca și 4...Rg8, dar 4...Rf8 pierde din cauza 5. Re6 Re8 6. h4! Rf8 7. h5 Re8 8. f7+ Rf8 9. Rf6. Înaintarea pionului ar fi dus la o pierdere rapidă după 5. h4) **5. Re6 Rf8 6. h4** (aici își spune cuvîntul faptul că pionul „h" se află la h3 și nu la h2, lucru pe care negrul l-a folosit prin mutarea 4..Re8. Acum la 6. f7 urmează 6...h6!, de exemplu 7. Rf6 h5 8. Rg6 h4, sau 7. h4 h5

328

N. GRIGORIEV, 1920

Negrul la mutare — remiză

329

FAHRNI-ALAPIN

Albul câștigă

remiză) **6...Re8 7. h5** (7. f7+ Rf8 8. h5 h6, sau 8. Rf6 h6! 9. Rg6 h5 duce la remiză) **7...Rf8 8. Re5** (sau 8. f7 h6 9. Rf6 pat) **8...Rf7! 9. Rf5 Re8!** (pierde 9...Rf8? 10. Re6 Re8 11.f7+ Rf8 12. Rf6 h6 13. Rg6, sau 9...h6? 10. Re5 Rf8 11. Re4 Re8 12. Rf4! Rf8 13. Re5! Re8 14. Re6 Rf8 15. f7) **10. Re6 Rf8 11. f7 h6** remiză.

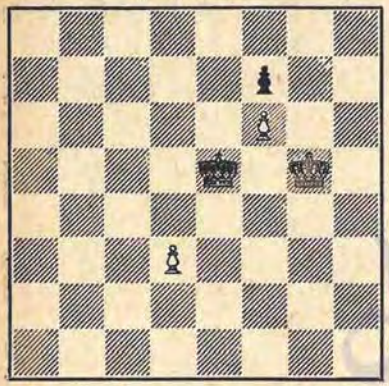
Varianta A. **3. h4 Rf7 4. Rf5 Rf8!** (dacă pionul stă la h4, pierde 4...Re8 și 4...Rg8, din cauza 5. Re6 Rf8 6. h5) **5. Re6 Re8 6. h5** (sau 6. f7+ Rf8 7. Rf6 h6! 8. Rg6 h5 remiză) **6...Rf8 7. f7 h6 8. Rf6** pat.

În partida Fahrni-Alapin (diagrama 329) albul a câștigat cu ajutorul metodei triunghiului: **1. Re4!** (nimic nu dă 1. Rd6? Rd8 2. c7+ Rc8 3. Rc6 — pat. Dacă 1. Rc5, atunci 1...Rc7 2. Rd5 Rc8 ajungînd la poziția inițială) **1...Rb8** (nu schimbă lucrurile 1...Rd8. Dacă

însă 1...Rc7, atunci 2. Rc5 și câștigă) **2. Rd4 Re8 3. Rd5** (acum s-a ajuns la poziția inițială, dar cu negrul la mutare) **3...Rc7** (sau 3... Rb8 4. Rd6 Rc8 5. c7 și câștigă) **4. Re5 Re8 5. Rb6** și **6. R:a6.**

Este folositor să studiem următoarea poziție a lui Salvioli (diagrama 330): **1...Re6 2. d4!** și câștigă. Sau **1. d4+**

330
C. SALVIOLI



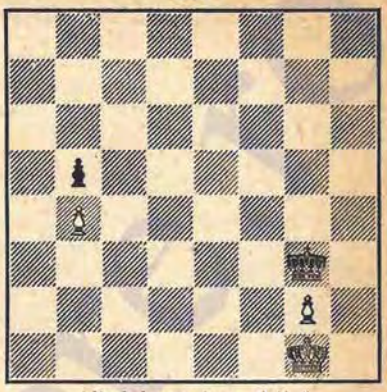
Cu albul la mutare — remiză. Cu negrul la mutare — albul câștigă. Dacă se deplasează pionul d3 la d2, atunci negrul pierde, indiferent cine este la mutare

R:d4 2. Rh6 Re5 3. Rg5 (după 3. Rg7? Re6 albul mai și pierde) **3...Re6 4. Rg4 R:f6 5. Rf4** remiză. Cu pionul la d2, albul câștigă prin **1. d3.**

În poziția din diagrama 331 albul câștigă sacrificînd pionul „g", de exemplu: **1. Rf1 Rf4 2. Re2 Re4 3. g4! Rf4 4. Rd3 Re5 5. g5 Rf5 6. Rd4 R:g5 7. Re5.**

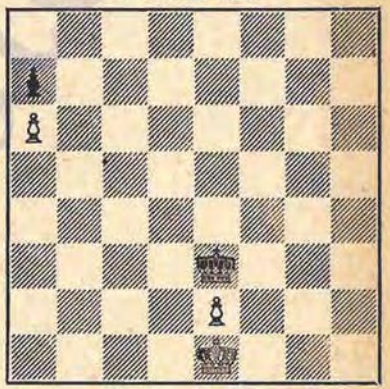
În poziția lui Crum (diagrama 332) câștigul se obține cu mare greutate: **1. Rf1 Rd4** (regele negru se îndreaptă spre pionul a6) **2. Rf2 Re5 3. e4!** (dacă acum 3...Rb6, atunci 4. e5! Rc6 5. Rf3 și apoi ca în varianta principală) **3...Rd4 4. Rf3 Re5 5. Re3 Re6 6. Rd4 Rd6 7. e5+ Re6 8. Re4 Re7 9. Rd5 Rd7**

331



Albul la mutare câștigă

332
I. CRUM, 1913



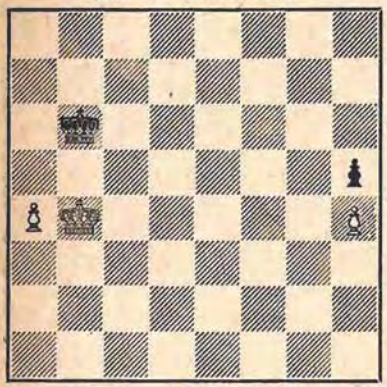
Albul la mutare câștigă

10. e6+ Re7 11. Re5 (e încă prematur 11. Rc6 din cauza 11...R:e6 12. Rb7 Rd7 13. R:a7 Rc7) **11...Re8 12. Rd6 Rd8 13. Re6! Re7 14. Rb7 R:e6 15. R:a7 Rd7 16. Rb7** și pionul se transformă în damă.

În poziția din diagrama 333, dacă pionul negru stă la h5, partida este remiză: **1. Re4 Ra5 2. Rd5 R:a4 3. Re5 Rb4 4. Rf5 Re5 5. Rg5 Rd6 6. R:h5**

Re7 7. Rg6 Rf8, dar dacă pionul se află la h6, atunci albul cîştigă : **1. Re4 Ra5**

333
N. GRIGORIEV
(Exemplu pentru studiu)



Remiză. Cu pionul h5 la h6, albul cîştigă

2. Rd5 R:a4 3. Re5 Rh5 4. Rf6 Rc6 5. Rg6 Rd6 6. R:h6 Re7 7. Rg7.

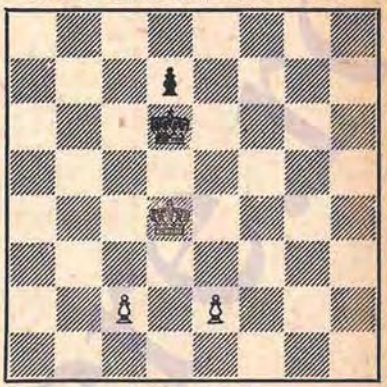
Poziţia din diagrama 334 este cîştigată, indiferent cine este la mutare : **1. Rg8 ! Re8** (sau 1...Re6 2. Rf8 şi cîştigă) **2. e6 ! ! f:e6 3. g6 e5 4. g7 e4 5. Rh7 e3 6. g8D+** şi cîştigă. Cu negrul la mutare : **1...Re8 2. e6 ! ! f:e6 3. Rh7** şi cîştigă.

334

Albul cîştigă

În exemplul din diagrama 335, cîştigul se obţine în felul următor : **1. e4 ! Re6 2. e5 ! Re7** (schimbul pionilor prin

335
R. FINE „Basic Chess Endings", 1941

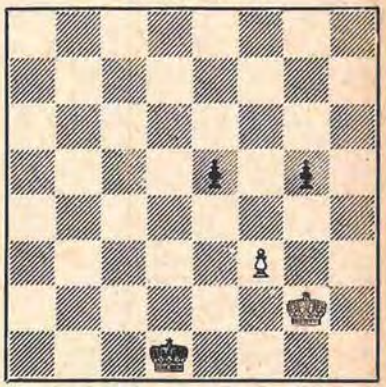


Albul cîştigă

2...d6 3. e:d6 R:d6 duce la pierdere) **3. Rd5 Re8 4. Rd6** (indicată de Fine. Şi mai simplu este 4.e6 d :e6+ 5. R:e6) **4...Rd8 5. e4 Re8 6. Re7 Re7 7. e5 Re8** (sau 7...Rc6 8. Rd8) **8. e6 !** etc.

Cîştigul nu se obţine întotdeauna în poziţii analoage. De exemplu, în poziţia lui Neustädtl (diagrama 336) albul scapă de o pierdere care pare inevi-

336
G. NEUSTÄDTL



Albul la mutare — remiză

tabilă, cu ajutorul opoziției la distanță a regilor: **1. Rh1 ! ! Re2** (nimic nu dă 1...g4 din cauza 2. Rg2 ! Re2 3. f:g4 e4 4. g5) **2. Rg2 !** (trecînd la opoziția simplă) **2...Re3 3. Rg3 Rd4 4. Rg4 Re3 5. Rg3 Re2 6. Rg2 Rd2 7. Rh2 ! !** (revenind la opoziția la distanță. Nu este bine 7. Rf2? Rd3 8. Rg3 Re3 9. Rg2 Re2 ! 10. Rg3 Rf1 11. Rg4 Rf2 și negrul cîștigă) **7...Rd3 8. Rh3 !** etc. Rău ar fi fost și **1. Rf1?** din cauza **1...Rd2 2.Rf2 Rd3** etc. Sau **1. Rg3? Re1 ! 2. Rg2 Re2 3. Rg3 Rf1** etc.

DOI PIONI CONTRA DOI PIONI

În poziția din diagrama 337 albul cîștigă ușor: **1. Rf6 f4 2. e7 f3 3. Re6 f2 4. d7** mat. Cu negrul la mutare urmează: **1...Rf8 2. Rf6 Re8 3. e7 Rd7 4. Rf7.**

337

B. HORWITZ, 1879 (sfîrșitul unui studiu)

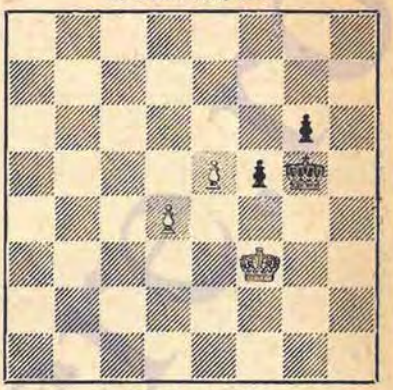
Albul cîștigă

Acum este necesar să studiem poziția din diagrama 338: **1...Rh6** (dacă 1...f4, atunci 2. d5 ! Rf5 3. d6 Re6 4. R:f4 și cîștigă) **2. Rf4 Rg7 3. Rg5 Rf7 4. d5 Re7** (4...Rg7 5. e6, sau 4...Re8 5. d6 Rd7 6. Rf6 f4 7. e6+ R:d6 8. e7 f3 9. e8D și cîștigă, sau 4...Rf8 5. Rf6 f4 6. e6 f3 7. e7+ Re8 8. Re6 f2 9. d6 f1D 10. d7 mat; în ultima variantă se poate juca și 5. d6 Rf7 6. d7 Re7 7. e6 Rd8 8. Rf6 f4 9. e7+ R:d7 10. Rf7) **5. e6 ! Re8** (sau 5. Rd6 Rf6) **6. d6** și survine poziția din diagrama 337.

Mult mai greu este studiul lui Behting (diagrama 339): **1...Re8 2.Re5 Rf7 3. R:d4,** sau **1...e5 2.Re4 Re8 3.Rd5 Rd7**

338

B. HORWITZ, 1879

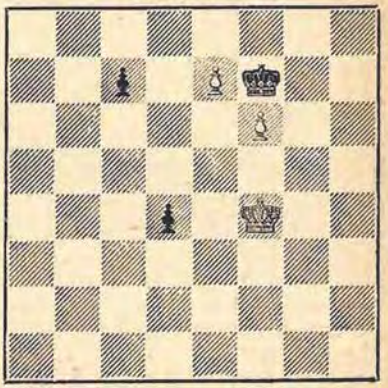


Albul cîștigă

(dacă 3...Rf7, atunci 4.Rd6 d3 5.Rd7 d2 6.e8D+) **4.Re4 Re8 5.R:e5 d3 6.Rd6 d2 7.Re6** și **8.f7** mat, sau **1...e6! 2.Rf3! Re8** (2...c5 duce la același rezultat după 3. Re4 Re8 4. Rd5) **3. Re4 c5 4. Rd5** etc. Cu albul la mutare urmează: **1. Rf3 !** (trebuie trecut rîndul la mutare adversarului) **1...e6 !** (dacă 1...Re8 sau 1...c5 atunci 2. Re4 și apoi așa cum s-a arătat

339

J. BEHTING



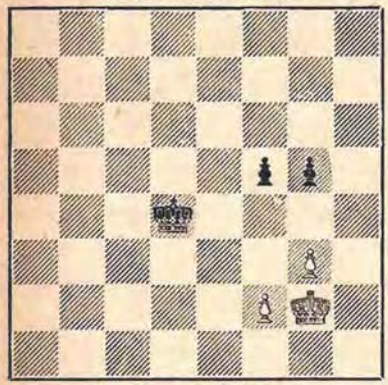
Albul cîștigă

mai sus) **2.Rf4 !** (forțînd 2...c5 sau 2...Re8) **2...c5 3. Re4 Re8 4. Rd5.**

Finalul de pioni din diagrama 340 este un adevărat studiu, de exemplu: **1. Rh1 Re4 2. Rg2** (dacă 2. Rh2, atunci 2...Rf3 3. Rg1 Re2 4. Rg2 f4 5. g:f4

340

M. BOTVINNIK. 1952



Negrul cîștigă

g:f4 6. Rg1 f3, sau 5. f3 g4 ! 6. f:g4 f3+ etc, sau 5. g4 Re1 6. Rf3 Rf1 7. Re4 R:f2. Dacă 6. Rg1, atunci 6...f3 și cîștigă) **2...Rd3 3. Rf1** (încercările legate de trecerea rîndului la mutare adversarului nu salvează pe alb, de exemplu: 3. Rh1 Rd2 ! 4. Rh2 Rd1 ! 5. Rh1 f4 ! 6. g:f4 g:f4 7. Rh2 Re1 ! 8. Rg2 Re2, sau 3. Rh1 Rd2 ! 4. Rh2 Rd1 ! 5. Rh3 Re2 ! 6. Rg2 f4 etc., sau 5. Rg1 Re2 ! 6. g4 f4 ! 7. Rg2 Re1 ! și cîștigă, sau 5. Rg2 Re1 ! 6. Rg1 f4 ! 7. Rg2 Re2 etc. Dacă 3. Rh3, atunci 3...Re2 4. Rg2 f4 etc., sau 3. Rh2 Rd2 4. Rh1 f4 ! 5. Rh2 Re1 ! 6. Rg2 Re2 etc.) **3...Rd2 4. Rg2** (sau 4. Rg1 Re2 !) **4...Re1 ! 5. Rf3 Rf1 6. Re3 Rg2 7. f4 g4 8. Rd4 R:g3 9. Re5 Rh2** și cîștigă.

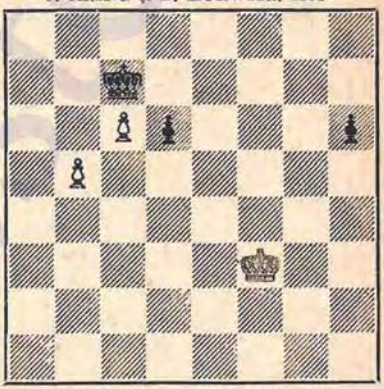
Albul pierde și în varianta: **1. Rh2 Re4 2. Rg1 Rd3 3. Rg2 Rd2 4. Rg1 Re2 ! 5. Rg2 f4** sau **1. Rh2 Re4 2. Rg1 Rd3 3. Rg2 Rd2 4. Rf1 Rd1 5. Rg2 Re1 6. Rg1 Re2 7. Rg2 f4**, sau **4. Rh2 Rd1,** sau **4. Rh3 Re2**, sau **4. Rh1 f4 5. g:f4 g:f4 6. Rh2 f3 7. Rh3 Re1** și de asemenea **1. Rh3 Re4 2. Rg2 Rd3 3. Rf1 Rd2** etc., sau **1. Rf3 Rd3 2. Rg2 Rd2 3. Rg1 Re2 4. Pg2 f4**, sau **1. f4 g4 !**, sau **1. g4 f4**, sau **1. Rf1 ! Rd3 2. Re1 f4 ! 3. g4 ! Re2 !** (Botvinnik arată că 3...f3 4. Rd1 Re4 duce numai la remiză: 5. Rd2 Rf4 6. Rd3 R:g4 7. Re3) **4. Re2 Re1 !** (mutarea decisivă) **5. Rd3** (sau 5. Re1 f3 !) **5...Rd1 6. Re4 Re2 7. f3 Rf2 8. Rf5 R:f3 9. R:g5 Re3** și negrul cîștigă.

Dacă **1. Rf1 Rd3 2. Rg2 Rd2 3. Rf3,** decide **3...Rd1 ! 4. Re3 Re1 5. Rf3 Rf1 6. Re3 Rg2 7. Re2 f4 8. g4 Rg1 ! 9. Rf3 Rf1.**

În poziția din diagrama 341 cîștigul se obține în modul următor: **1. Rf4 !**

341

J. KLING și B. HORWITZ. 1851



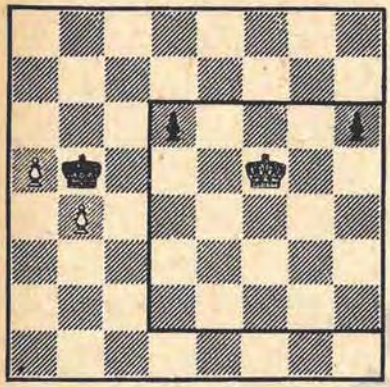
Albul la mutare cîștigă

Rb6 (cea mai bună apărare. Dacă 1...d5, atunci 2. Re5 h5 3. R:d5 h4 4. Re4 și cîștigă, sau 1...h5 2. Rg5 d5 3. R:h5 d4 4. Rg4 și cîștigă) **2. Rf5 ! Re7** (sau 2...Ra7 3. c7 Rb7 4. b6) **3. Rf6 ! Rb6 4. Re6 !** (cu amenințarea 5. Rd7) **4...Re7 5. Rd5 h5 6. b6+ !** (numai nu 6. Re4? h4) **6...Re8** (sau 6...R:b6 7. R:d6 h4 8. c7 și cîștigă) **7. R:d6 h4 8. b7+** (se poate juca și 8. c7 h3 9. Rc6 h2 10. b7 mat) **8...Rb8 9. c7+ R:b7 10. Rd7** și cîștigă.

În poziția din diagrama 342 regulile lui Chéron și Studenețki se aplică pe deplin. Într-adevăr, este rău **1...d5**, din cauza **2. Re5 h5 3. R:d5 h4 4. Re4**

342

V. SOZIN. „Ce trebuie să știe fiecare despre final", 1931



Remiză

etc. În consecință negrul n-are voie să mute pionii. Mai rămîne de jucat **1...Ra6 2. Rf6 Rb5 3. Rf5** remiză.

În poziția din diagrama 343 albul trebuie să cîștige datorită avantajului său poziționat. Este important să se țină seama de amenințarea **1...f5 2. g:f5 g4**. De aceea trebuie jucat **1. a5 ! Rc5** (relativ la 1...Rd5, vezi varianta A) **2. Rb2 ! f5 !** (cea mai bună șansă. La 2...Rb5, albul joacă 3. Rc3 R:a5 4. Rd4 Rb5 5. Re4 Rc6 6. Rf5 Rd7 7. R:f6 Re8 8. R:g5 Rf7 9. Rh6 și cîștigă) **3. g:f5 ! g4 4. f6 !** (amenințînd să transforme pionul cu șah) **4...Rd6 5. a6 g3 6. f7 Re7 7. a7 g2 8. f8D+** (îndepărtînd regele. Se poate juca și 8. a8D g1D 9. f8D+) **8...R:f8 9. a8D+** și albul cîștigă.

Varianta A. **1...Rd5 2. Rb2 f5** (nu există ceva mai bun) **3. g:f5 g4 4.a6 !** (amenințînd din nou să transforme pionul cu șah) **4...Re6 5. f6 g3 6. a7 Rb7 7. f7 g2 8. a8D+**. Se poate juca și

343

V. CEHOVER. 1947 (Exemplu dintr-o partidă)

Albul la mutare cîștigă

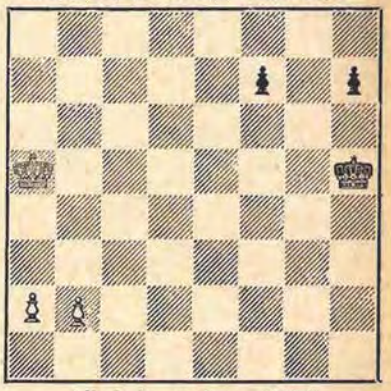
8. f8D g1D 9. a8D+. Înaintarea treptată a celor doi pioni — „pas cu pas", este folosită în multe studii (vezi, în special, exemplul din diagrama 346).

În poziția din diagrama 344 albul cîștigă numai pentru că după **1. b4 f5 2. b5 f4 3. b6 f3 4. b7 f2 5. b8D f1D 6. Db5+ D:b5+ 7. R:b5** se ajunge

344

E. SCHIFFERS

„Manual pentru învățat singur șahul"

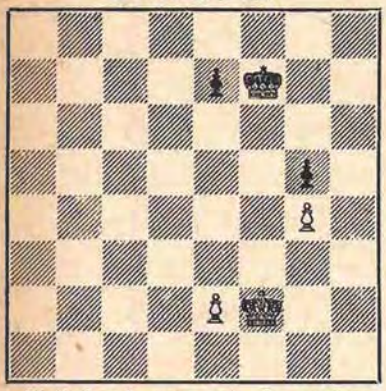


Albul la mutare cîștigă

din nou la un final de pioni şi pionul a2 se transformă în damă cu un tempo înaintea pionului h7.

Dintre poziţiile cu pioni izolaţi trebuie remarcat studiul lui Salvioli (diagrama 345): **1. Rf3 Rf6** (celelalte continuări nu sînt mai bune, de exemplu: 1...Re6 2. Re4 Rf6 3. Rd5 Rf7 4. Re5 e6 5. Rd6, sau 1...e5 2. Re4 Re6 3. e3, sau 1...e6

345
C. SALVIOLI, 1887



Cîştigă cel care este la mutare

2. Re4 Re7 3. Re5 Rf7 4. e3 Re7 5. e4 Rf7 6. Rd6 Rf6 7. e5+ Rf7 8. Rd7. Dacă în ultima variantă se joacă 2...Rf6, atunci 3. e3 Rf7 4. Re5 Re7 5. e4 etc.) **2. Re4 Re6 3. e3! Rf6 4. Rd5 Rf7 5. Re5 e6 6. Rd6 Rf6 7. e4 Rf7 8. e5.** Dacă în poziţia iniţială la mutare este negrul, atunci el cîştigă exact în acelaşi mod: **1...Rf6** etc.

Studiul lui Haciaturov (diagrama 346) se rezolvă în modul următor: **1. f5!** (ameninţînd transformarea pionului cu şah) **1...Re5** (nu se poate juca 1...g3 din cauza 2. Re1!, de exemplu: 2...d4 3. f6 d3 4. f7 şi cîştigă, iar 2...Rc5 3. h5 duce la varianta principală) **2. h5! g3 3. Re1!** (dacă 3. Re2? d4 4. h6 d3+! partida se termină remiză, deoarece negrul a reuşit să cîştige un tempo foarte

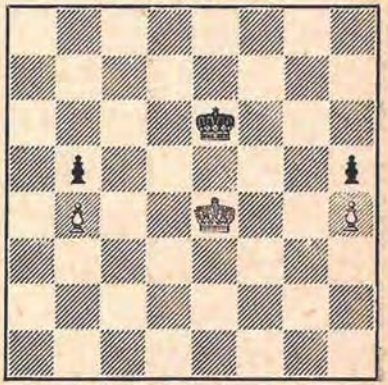
346
A. HACIATUROV

Albul la mutare cîştigă

important) **3...d4 4. f6 Rd6 5. h6 g2 6. Rf2 d3 7. f7 Re7 8. h7** şi cîştigă.

În diagrama 347, cu albul la mutare, remiza este clară: **1. Rf4 Rf6** (se poate juca şi 1...Rd5, deoarece dama neagră se transformă imediat după cea albă) **2. Re4 Re6 3. Rd4 Rd6** (sau 3... Rf5-

347
J. R. CAPABLANCA
„Chess Fundamentals"



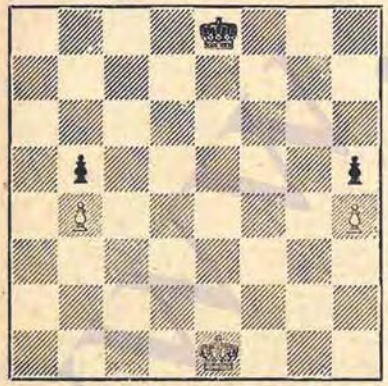
Albul la mutare — remiză
Negrul la mutare — albul cîştigă

4. Rc5 Rg4 5. R:b5 R:h4 6. Ra6 Rg4) **4. Re4 Re6** şi albul nu poate cîştiga deoarece regele negru deţine opoziţia. Dacă în poziţia iniţială la mutare este negrul, atunci albul cîştigă: **1...Rf6** (sau 1...Rd6 2. Rd4! cu variantele: 2...Rç6 3. Re5 Rb6 4. Rd6 Rb7 5. Rc5 Ra6 6. Rc6 Ra7 7. R:b5 Rb7 8. Rc5 Rc7! 9. Rd5! Rb6 10. Re5 Rb5 11. Rf5 R:b4 12. Rg5 Rc5 13. R:h5 Rd6 14. Rg6! Re7 15. Rg7! şi cîştigă, sau 2...Re6 3. Rc5 Rf5 4. R:b5 Rg4 5. Ra6 şi cîştigă) **2. Rf4!** (la remiză duce 2. Rd5? Rf5) **2...Rg6** (dacă 2...Re6, atunci 3. Rg5, cu variantele: 3...Rf7 4. R:h5 Rf6 5. Rg4 Rg6 6. Rf4 şi cîştigă, sau 3...Rd5 4. R:h5 şi cîştigă) **3. Re5 Rf7 4. Rf5 Rg7 5. Rg5 Rf7 6. R:h5 Rf6 7. Rg4 Rg6 8. Rf4 Rh5 9. Re5** etc.

Cu mult mai grea este poziţia din diagrama 348. Albul cîştigă prin **1. Re2!** (luînd opoziţia la distanţă) **1...Re7** (la 1...Rd8 albul răspunde 2. Rf3! Re7 3. Re3! Rf7 4. Rd4 Rf6 5. Rc5 şi

348

J. R. CAPABLANCA
„Chess Fundamentals"



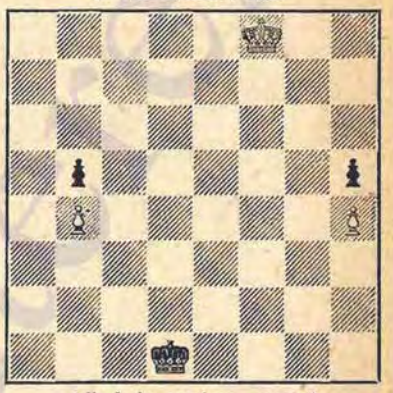
Albul la mutare cîştigă

cîştigă; la 1...Rf8 urmează 2. Rd3! Re7 3. Re3! Rd7 4. Rf4 şi cîştigă. Dacă 1...Rf7, corect este 2. Rf3 Re7 3. Re3 etc) **2. Re3!** (luînd din nou opoziţia la distanţă) **2...Re6** (sau 2...Rf6 3. Rf4 etc.) **3. Re4** şi se ajunge la o poziţie cîştigată pentru alb, care a fost arătată în diagrama precedentă.

În studiul lui Grigoriev (diagrama 349) negrul face remiză, folosindu-se de opoziţia la distanţă: **1. Re7!** (ameninţînd să cîştige pionul b5 sau h5) **1...Re1!**

349

N. GRIGORIEV. 1932



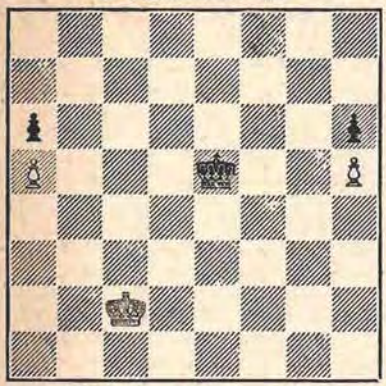
Albul la mutare remiză

(mutarea salvatoare. Negrul ia opoziţia la distanţă) **2. Re6** (2. Rf6 Rd2! remiză, sau 2. Rd6 Rf2 remiză) **2...Re2!** (trebuie păstrată opoziţia la distanţă; altfel partida se pierde) **3. Re5 Re3! 4. Rf5 Rd4 5. Rg5 Re4** şi pionii se transformă în dame în acelaşi timp.

Un interes deosebit prezintă poziţia din diagrama 350, în care albul cîştigă, cu toată poziţia relativ proastă a regelui său: **1. Re3!** (nimic nu dă 1. Rd3 Rd5! 2. Re3 Re5 etc.) **1...Rd5** (relativ la 1...Rf5, vezi varianta A) **2. Rd3 Re5** (sau 2...Re5 3. Re4 Rd6 4. Rd4 Rc6 5. Re5!! Rb5 6. Rf6 R:a5 7. Rg6 Rb4 8. R:h6 a5 9. Rg6 a4 10. h6 a3 11. h7 a2 12. h8D şi cîştigă) **3. Re4!! Rb5 4. Rf5 R:a5 5. Rg6** etc. Analiza acestei variante demonstrează că pricina victoriei albului constă în faptul că pionii săi sînt mai avansaţi.

350

N. GRIGORIEV, 1927



Albul la mutare ciştigă

Varianta A. **1...Rf5 2. Rd4 Rg5** (după 2...Rf4 3. Rc5 Re5 cu scopul de a bloca regele alb pe coloana „a", albul ciştigă pionul negru a6, ajungînd la poziţia lui Grigoriev cu pionul negru la h6 — vezi diagrama 333) **3. Re5 R:h5 4. Rb6 Rg4 5. R:a6 h5 6. Rb6 h4 7. a6 h3 8. a7 h2 9. a8D** şi ciştigă. Grigoriev a demonstrat că deplasarea pionilor albi sl negri cu o linie mai sus sau mai jos nu influenţează rezultatul jocului. La deplasarea în sus poate urma: **1. Re3 Rf5 ! 2. Rd4 Rg5 3. Re5 Rf6 ! ! 4. Re6 Re6 5. Rb7 Rd7 6. R:a7 Re7 7. Ra8 Re8** remiză. În cazul deplasării în jos: **1. Re3 Rf4 2. Rd4 !** (altfel se pierde) **2...Rg4 3. Re4 R:h4 4. Rf4 Rh3 5. Rf3 h4 6. Rf2 Rg4 7. Rg2** remiză, deoarece s-a ajuns la o poziţie analoagă cu cea din diagrama 333.

TREI PIONI CONTRA UNUL SAU DOI PIONI

Dacă toţi pionii se află pe acelaşi flanc, atunci cea mai simplă poziţie este aceea din diagrama 351: **1. g6 !** (în această configuraţie de pioni aceasta este cea mai bună continuare. Dacă 1. f6+, atunci 1...g:f6+ 2.g:f6+ Rf7 **3.Rf5** Re8 remiză. În general se recomandă să fie înaintat pionul în faţa căruia nu se găseşte un pion advers) **1...h:g6** (sau 1...h6 2. Rd5 ! Rf6 3. Re4, cu variantele: 3...Re7 4. Re5 Rd7 5. f6, sau

351

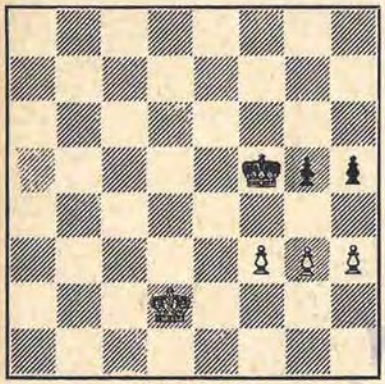
Albul ciştigă

4...Rf8 5. Rd6 Re8 6. Re6 Rf8 7. Rd7 Rg8 8. Re7 Rh8 9. f6 g:f6 10. Rf7; dacă 3...Rg5, atunci 4. Re5 R:h5 5. Rf4 ! Rh4 6. f6 ! ciştigînd uşor) **2. h:g6 Rf8 3. Rd6 Re8 4. Re6 Rf8 5. Rd7 Rg8 6. Re7 Rh8 7. f6 g:f6 8. Rf7** cu ciştig. Dacă la mutare e negrul, atunci urmează: **1...Rf7 2. g6+ ! Rg8 ! 3. Re6 Rh8 4. Rf7 ! h:g6** (sau 4...h6 5. f6) **5. h6 g:h6 6. f:g6 h5 7. g7+ Rh7 8. g8D+**, sau **1...g6 2. h:g6 h:g6 3. f6+ Rf7 4. Rd6**, sau **1...h6 2. g6 !** şi ciştigă. La poziţii similare duce 1...Re8 2. Re6 Rf8 3. g6 h:g6 4. h:g6 Re8 5. Rd6 Rd8 6. f6 Re8 7. f:g7 şi ciştigă, sau 1...Rf8 2. Re6 Re8 3. g6 etc.

În poziţia din diagrama 352 poate urma **1...Re5 2. Re3 Rf5 3. f4 !** (cea mai bună mutare. Înaintînd un pion care nu are în faţă un pion advers, albul îşi creează un pion liber) **3...g:f4 4. g:f4 Rf6 5. Re4 Re6 6. f5+ Rf6 7. h4** şi ciştigă, sau **1...h4 2. g:h4 !** (slab este 2. g4+

Rf4 3. Re2 Rg3 4. Re3 R:h3 5. Rf2 Rh2 6. f4 h3 7. f:g5 Rh1 8. g6 h2 9.Rg3 Rg1 10. g7 h1D 11. g8D Dh2+ etc.) **2...g:h4 3. Re3** şi cîştigă, sau **1...g4 2. h:g4+ h:g4 3. f4 Re4 4. Re3 Rd5 5. Rd3** şi cîştigă.

352



Albul cîştigă

În partida Najdorf-Kotov (diagrama 353) ar fi dus repede la cîştig continuarea **1. f4 ! Rf7** (sau 1...h5 2. h4 Rf7 3. f5 g:f5 4. R:f5, sau 3...Rg7 4. f:g6 R:g6 5. Re6 etc.) **2. g4 Re7 3. f5 g:f5** (sau 3...Rf7 4. f6 şi cîştigă) **4. g:f5 Rf7 5. f6 Rf8 6. Re6** (compară cu diagrama 326).

353 354

NAJDORF-KOTOV, Stockholm, 1948

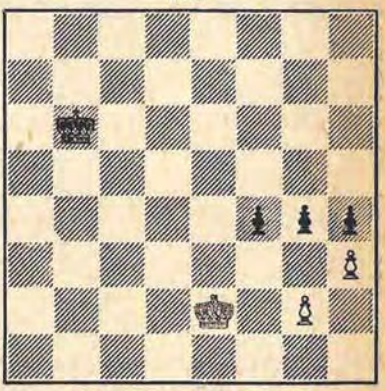
Albul cîştigă

Albul cîştigă

În loc de aceasta Najdorf a jucat **1.g4 Rf7 2. g5**? (încă nu era tîrziu pentru a juca 2. f4) **2...Re7**. Poziţia la care s-a ajuns este totuşi cîştigată de alb (vezi diagrama 354): **1. f4 Rf7 2. Rd6 Rf8 3. Re6 Re8 4. Rf6 Rf8 5. h3** (la cîştig duce şi 5. h4, de exemplu: 5...Rg8 6. Re7 Rg7 7. h5 ! h6 8. h:g6 R:g6 9. g:h6 R :h6 10. f5) **5...Rg8 6. Re7 Rg7 7. h4 ! Rg8 8. h5 ! Rg7** (dacă 8...g:h5, atunci 9. f5 şi cîştigă) **9. h:g6 ! R:g6** (sau 9...h:g6 10. Re6 şi cîştigă) **10. Re6 Rg7 11. f5** (cu ameninţarea 12. Re7) **11...Rf8 12. Rf6 Rg8 13. Re7** etc. Este curios cum marele maestru Najdorf n-a reuşit să cîştige acest final ! Astfel de greşeli nu sînt însă chiar aşa de rare. În poziţia din diagrama 355, de exemplu, trebuia jucat **1...g3 ! !** (în loc de aceasta în partidă s-a jucat 1...f3+ ? 2. Rf2 g:h3

355

ILIN JENEVSKI-ABRAMOV, Leningrad, 1938



Negrul la mutare cîştigă

3. g:h3 remiză; dacă 2...f:g2, atunci 3. h:g4 Rc5 4. R:g2 etc.) **2. Rf3 Re5 3. R:f4** (sau 3. Rg4 Rd4 4. R:h4 Re3 5. Rg4 f3 6. R:g3 f2 şi cîştigă) **3... Rd4**

4. Rf3 Rd3 5. Rg4 Re3 6. R:h4 Rf2 7. Rg4 R:g2 8. h4 Rf2 9. h5 g2 şi negrul cîştigă.

În studiul lui Behting (diagrama 356) la cîştig duce numai **1. Re1 !** (direct 1. Rf2? duce la remiză după 1...Rh2 2. Rf3 Rh3) **1...Rh2** (sau 1...Rg2 2. g4 !

356

J. BEHTING

Albul la mutare cîştigă

357

R. FINE „Basic Chess Endings" 1941

Negrul la mutare face remiză

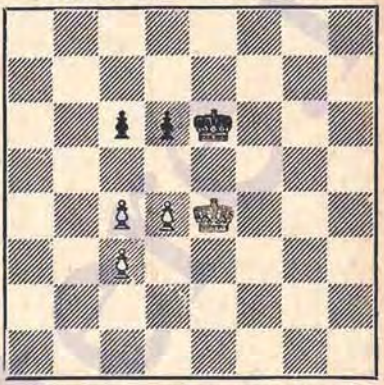
f:g4 3. f5 g3 4. f6 ! g:f6 5. h6 f5 6. h7 f4 7. h8D f3 8. Da8 şi cîştigă) **2. Rf2 Rh3 3. Rf3 Rh2 4. g4.**

Nu întotdeauna trei pioni contra doi pe acelaşi flanc asigură cîştigul. De exemplu, în poziţia din diagrama 357 negrul obţine remiza după **1...Rf3 !** (nu însă 1...f4? din cauza 2. Rg2 ! şi albul cîştigă, de exemplu: 2...f:g3 3.R:g3 ! Re5 4. f3 ! Rf5 5. Rg2 ! Re5 6. Rf1 ! Rf5 7. Re2 Rf4 8. Rf2 Re5 9. Re3 Rf5 10. f4 Rg4 11. Re4 R:h4 12. Rf3 ! Rh3 13. f5 h4 14. f6 Rh2 15. f7 h3 16. Rf2, sau 2...f3+ 3. Rh3 Rf5 4. g4+ h:g4+ 5. Rg3) **2. Rg1** (sau 2. Re1 f4 ! 3. g:f4 R:f4 4. Re2 Rg4 5. Re3 R:h4 6. Rf4 Rh3 remiză) **2...f4 3. g:f4** (sau 3. Rh2 f:g3+ 4. f:g3 Rf2 5. Rh3 Rf3 remiză) **3... R:f4 4. Rg2 Rg4** etc.

Într-un alt exemplu (diagrama 358) remiza se obţine prin **1...d5+ ! 2. Rd3** (dacă 2. c:d5+, atunci 2...c:d5+ 3. Rf4 Rf6 4. Re3 Re6 5. Rd3 Rd6 6. Rc2 Rc6

358

R. FINE „Basic Chess Endings", 1941

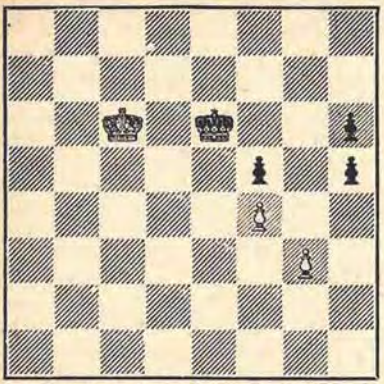


Negrul la mutare face remiză
Albul la mutare cîştigă

7. Rb3 Rb5 şi negrul obţine remiza, deoarece deţine opoziţia atît pe flancul regelui, cît şi pe cel al damei) **2...Rd6 !** (schimbul pionilor duce la pierdere? după 2...d:c4+? 3. R:c4 Rd6 4. Rd3 ! c5 5. Rc4 !) **3. c5+ Re6 4. Re3 Re7 5. Rf4 Rf6 6. Rg4 Rg6.** Dacă în poziţia iniţială la mutare este albul, atunci decide **1. d5+ ! e:d5+** (sau 1...Rd7 2. d:c6+ ! R:c6 3. Rd4 Rb6 4. Rd5 Rc7 5. c5 şi cîştigă) **2. e:d5+ Rf6** (sau 2...Re7 3. Rf5 Rf7 4. c4 ! şi cîştigă) **3. Rd4 ! Re7** (fără folos este 3...Rf5 din cauza 4. c4 ! şi 5. c5 !) **4. Re4 Rd7 5. Rb5 Re7 6. Ra6.**

În exemplul 359 partea mai tare din punct de vedere material pierde din cauza slăbiciunii pionilor. Albul înghesuie forţat regele negru, indiferent cine este la mutare. Cu negrul la mutare urmează: **1...Rf6 2. Rd6 Rg6 3. Re6 Rg7** (dacă 3...h4, atunci 4. g:h4 Rh5 5. R:f5 R:h4 6. Rg6) **4. R:f5 Rf7 5. Re5 Re7 6. f5 Rf7 7. f6 Re8** (după 7...Rf8 cîştigul se obţine mai repede, deoarece albul nu mai are nevoie să treacă rîndul

359



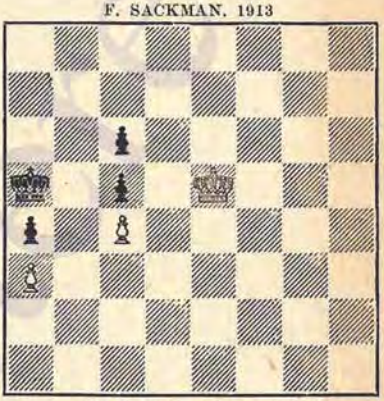
Albul cîştigă. Remiză cu pionul h6 la h7

la mutare adversarului) **8. Rf4** (inutil este 8. Rf5 din cauza 8...Rf7) **8...Rf8** (pierde imediat 8...Rf7 din cauza 9. Rf5) **9. Re4 Re8** (nu schimbă rezultatul nici 9...Rg8) **10. Re5** (făcînd manevra în triunghi, e5-f4-e4 albul a trecut rîndul la mutare adversarului) **10...Rf8 11.Re6 Re8 12.f7+ Rf8 13.Rf6 h4 14.g:h4 h5 15.Re6** şi cîştigă, sau **1...Re7 2. Rd5 Rf6 3. Rd6 Rf7 4. Re5 Rg6 5. Re6** şi survine poziţia pe care am examinat-o mai sus. Albul la mutare joacă: **1. Re5! Re7 2. Rd5 Rf6 3. Rd6** şi albul cîştigă, cum s-a arătat mai sus. Rezultatul se schimbă dacă pionul negru h6 stă la h7: **1...Rf6 2. Rd6 Rg6 3. Re6 h4!** (greşit este 3...h6, după care se ajunge la diagrama 359, dar se poate juca 3...Rg7 4. R:f5 h4, revenindu-se la varianta principală. La pierdere duce 3...Rg7 4. R:f5 Rf7 5. Rg5) **4. g:h4 Rg7!** (rău este 4...Rh5 din cauza 5. R:f5 R:h4 6. Re6 Rg4 7. f5 h5 8. f6) **5. R:f5 Rf7 6. Re5** (continuarea 6. Rg5 Rg7 7. f5 Rf7 8. Rh6 etc. duce la poziţia de remiză din diagrama 328) **6...Re7 7. f5 Rf7 8. f6 Rf8!** (greşit este 8...Re8 9. Re6 Rf8 10. h5! Re8 11. f7+ Rf8 12. Rf6 h6 13. Rg6 şi albul cîştigă) **9. Re6 Re8** (pionul h7 trebuie să stea pe loc — altfel negrul pierde!) **10. f7+** (dacă 10. h5, atunci 10...Rf8 11. f7 h6 12. Rf6 — pat) **10...Rf8 11. Rf6 h6! 12. Rg6 h5!** şi remiza este inevitabilă.

Următoarele două exemple sînt uşor de rezolvat cu ajutorul teoriei cîmpurilor corespondente. În primul (diagrama 360) planul strategic al albului constă în ocuparea cîmpului c8 cu regele, după care, cum uşor se vede, albul cîştigă indiferent cine este la mutare.

360

F. SACKMAN, 1913



Albul la mutare cîştigă

În cursul analizei nu este greu de stabilit că la mutarea albului Rd6 negrul trebuie să răspundă Rb6, la mutarea Rd7 — numai Rb7, iar la mutarea Rd8 — numai Rb8, deoarece altfel negrul pierde, căci regele alb ajunge la c8. Pe baza „vecinătăţii" (vezi introducerea), se stabilesc şi celelalte cîmpuri corespondente. Cîmpului e7 îi corespunde a7 (cîmpul c7 trebuie părăsit, deoarece dacă la Re7 negrul răspunde Rc7, atunci pierde după răspunsul albului Re6), cîmpului e6 îi corespunde numai cîmpul a6, iar cîmpului e8 — cîmpul a8. Care cîmp corespunde însă cîmpului f7 (vecin cu cîmpurile e6, e7 şi e8)? Evident, numai cîmpul b7, vecin cu cîmpurile a6, a7 şi a8. Care cîmp corespunde cîmpului f8 (vecin cu cîm-

purile f7, e7 și e8)? Evident, numai cîmpul b8, vecin cu cîmpurile b7, a7 și a8. Pornind de la considerații analoage, se poate stabili că cîmpului f6 îi corespunde cîmpul b6, iar cîmpului f5 (vecin cu cîmpurile e6 și f6), trebuie să-i corespundă cîmpurile b5, a5 și b7, vecine cu cîmpurile a6 și b6. Însă cîmpul b5 nu este accesibil regelui negru, pe cîmpul b7 nu poate muta în acest moment, iar pe cîmpul a5 se află deja. De această situație se folosește albul jucînd **1. Rf5 ! Rb6** (dacă 1...Ra6, atunci 2. Re6 ! Ra7 3. Re7 !, de exemplu 3...Ra8 4. Rd6 Rb7 5. Rd7 ! Rb6 6. Rc8 și cîștigă, sau 3...Rb8 4. Rd6 !, sau 3...Rb7 4. Rd7, sau 3...Rb6 4. Rd6 !, sau 3...Ra6 4. Rd8 !) **2. Rf6 !** (instalîndu-se pe cîmpul corespondent cîmpului b6, pe care se află în acest moment regele negru. Acum negrul este în zugzwang și trebuie să părăsească cîmpul corespondent) **2...Rb7 3. Rf7 !** (aceeași metodă) **3...Rb8 4. Re6** (acum regele alb ocupă un cîmp căruia îi corespunde cîmpul a6, inaccesibil regelui negru) **4...Ra7** (la 4...Rc7 albul răspunde 5. Re7, iar 4...Rb7 pierde din cauza 5. Rd7) **5. Re7 ! Ra6** (pierd și alte continuări) **6. Rd8 ! Rb7 7. Rd7 Rb6 8. Re8 !** și cîștigă toți pionii negri.

361

M. BOTVINNIK, 1939

Albul la mutare cîștigă

Studiul lui Botvinnik (diagrama 361) are o cursă : **1. Rf6 ? Rb6 ! 2. Re5 Re7 ! 3. R:d5 Rd7 !** remiză. de exemplu : **4. Re5 Re7 5. d5 Rd7 6. d6** (6. Rb6 Rd6 7. R:a5 R:d5 8. R:a6 Rc6 remiză) **6...Rd8 7. Re6 Re8 8. Rb6 Rd7 9. R:a5 R:d6 10. R:a6 Re7.** Pentru a obține victoria, albul trebuie să ajungă cu regele la c8, după care cîștigă ușor pionii adverși de pe coloana turnului. Dacă regele alb ajunge la c8, iar cel negru la c6, albul cîștigă indiferent cine este la mutare, de exemplu : **1...Rb6 2. Rb8 Re6 3. Ra7.** Dacă la mutare este albul, urmează : **1. Rb8 Rb6 2. Ra8 ! Re7 3. Ra7** etc. Poziția regelui negru la b6 nu schimbă nimic. Dacă el ar sta la a7, atunci jocul se desfășoară astfel : **1...Ra8 2. Re7 Ra7 3. Re6 Ra8 4. Rb6,** sau **1. Re7 Ra8 2. Rb6** etc. Poziția regelui negru la a8 nu influențează rezultatul. Albul își asigură victoria chiar și în cazul cînd regele său ajunge pe unul din cîmpurile d6, d7, sau d8. Într-adevăr, să punem regele alb la d8, iar pe cel negru la b8. După **1. Rd7 Rb7 2. Rd6 Rb6** (2...Rc8 3. Rc6 ! Rd8 4. Rb6, nu însă 3. R:d5 Rd7 remiză) **3. R:d5 Re7** (3...Rb7 4. Rd6) **4. Re6 Rd8 5. Rd6 Re8 6. Re7 Re7 7. d5** albul cîștigă ușor. Nimic nu se schimbă dacă regele negru stă la b7, iar cel alb la d7 : **1...Rb8 2. Re6** (2. Rd6 Rc8 3. R:d5 Rd7 etc) **2...Re8 3. Rb6 ! Rd7 4. R:a5 Re6 5. R:a6 Re7 7. Rb5.**

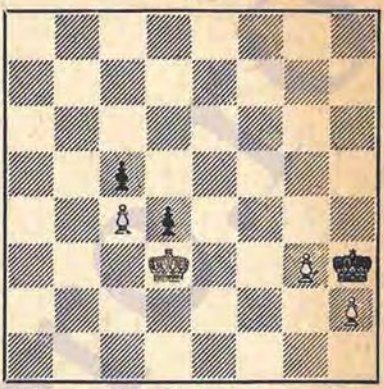
Regele alb poate ajunge pe unul din cîmpurile d6, d7 și d8, de pe cîmpul e6 ; în momentul cînd regele alb ocupă acest cîmp, regele negru trebuie să mute la c6. Într-adevăr, dacă el mută la c7, atunci urmează **1. Re7 Re8 2. Rd6 Rd8 3. Re6,** sau **1...Re6 2. Rd8 Rb7 3. Rd7 Rb6 4. Rd6** etc. În consecință, cîmpului e6 îi corespunde cîmpul c6. Nu este greu de stabilit că cîmpului e7 îi corespunde c7, iar cîmpului e8 — cîmpul c8. Celelalte cîmpuri se găsesc pe baza „vecinătății". Astfel, cîmpului f7 îi corespunde cîmpul b7 (opoziția la distanță), sau d7 (opoziția simplă), cîmpului f6 — cîmpul b6 sau d6, cîmpului e5 — cîmpurile c7 sau e7, cîmpului

f5 — cîmpurile b7 sau d7 (cîmpul b5 este inaccesibil regelui negru), cîmpului f8 — cîmpurile b8 sau d8. După aceasta nu este greu de stabilit calea spre cîştig: **1. Rf5!** (cu această mutare albul ocupă un cîmp căruia îi corespunde cîmpul d7, inaccesibil regelui negru, şi cîmpul b7, care este ocupat de regele negru. Aflîndu-se în zugzwang, negrul trebuie să părăsească acest cîmp) **1...Rb6** (1...Rc7 2. Re5! Rc6 3. Re6 Rc7 4. Re7 Rc8 5. Rd6 Rb7 6. R:d5 şi cîştigă, sau 2...Rd7 3. R:d5 Rc7 4. Re6 etc.) **2. Rf6!** (acelaşi joc. Regele alb deţine opoziţia la distanţă) **2...Rb7 3. Rf7! Rb8** (3...Rc8 4. Re6, sau 3...Rb6 4. Re8! Rc6 5. Rd8, trecînd în varianta principală) **4. Re6! Re7 5. Re7! Re6 6. Rd8 Rd6** (sau 6...Rb7 7. Rd7 Rb8 8. Rc6 Rc8 9. Rb6! şi cîştigă) **7. Re8 Re6** (fără folos este 7...Re6, din cauza 8. Rc7 Rf5 9. Rc6 Re4 10. Rc5 şi cîştigă) **8. Rb8 Rb6 9. Ra8! Re6 10. Ra7 Re7 11. R:a6 Re6 12. R:a5 Rb7 13. Rb5 Ra7 14. Re5** şi restul e simplu.

Cînd pionii sînt pe ambele flancuri, realizarea pionului în plus este mai uşoară. Chiar într-o poziţie ca aceea din diagrama 362, în care regele alb este legat de pionul d4, tot există o cale de cîştig: **1. Re4 Rg4 2. h4! Rh5 3. Rf3! Rh6 4. g4 Rg6 5. Rf4 Rh6 6. h5 Rh7 7. g5 Rg7 8. g6!** (numai aşa! Greşit este 8. h6+ Rg6) **8...Rh6** (sau 8...Rf6) **9. Rg4 Rg7 10. Rg5! d3 11. h6+ Rg8! 12. Rf6 d2 13. h7+ Rh8 14. Rf7 d1D 15. g7+** şi mat în două mutări.

Este necesar să amintim că albul obţine victoria şi în cazul deplasării pionilor de pe flancul damei şi a regelui alb cu o coloană spre stînga (adică în poziţia — Alb: Rc3, pioni b4, g3, h2. Negru: Rh3, pioni b5, c4). Este adevărat însă că în această poziţie calea spre cîştig este mult mai grea: **1. Rd4 Rg4 2. h4 Rh5 3. Re3 Rg4 4. Re4 Rh5 5. Rf4 Rg6 6. g4 Rg7 7. h5!** (dacă 7. g5?, atunci 7...Rg6 remiză) **7... Rh6** (acum albul trebuie să treacă rîndul la mutare adversarului, folosind metoda triunghiului) **8. Re4 Rg5 9. Rf3 Rh6 10. Rf4**

362



Albul cîştigă. Cîştigul se obţine şi dacă deplasăm toţi pionii de pe flancul damei, împreună cu regele alb, cu o coloană spre stînga. La o deplasare cu două coloane spre stînga — remiză

Rg7 11. g5 Rf7 12. g6+ Rf6 (sau 12...Rg7 13. Rg5, ceea ce scurtează soluţia) **13. Re4! Rg7** (rău este şi 13...Re6 14. h6 Rf6 15. h7 Rg7 16. Rf4 Rh8 17. Rf5, de exemplu: 17... c3 18. Rf6 c2 19. Rf7 c1D 20. g7+ R:h7 21. g8D+ Rh6 22. Dg6 mat, sau 17...Rg7 18. Re6 c3 19. h8D+! R:h8 20. Rf7 c2 21.g7+ şi mat în două mutări) **14. Re3!** (din nou trebuie efectuată manevra triunghiului) **14...Rf6 15. Rf4 Rg7 16. Rg5! c3 17. h6+ Rg8** (la 17...Rf8 urmează 18. Rf6 c2 19.h7) **18. Rf6** (nu însă 18. g7?? Rf7 şi cîştigă negrul) **18...c2 19. h7+ Rh8 20. Rf7 c1D 21. g7+ R:h7 22. g8D+** şi **23. Dg6** mat.

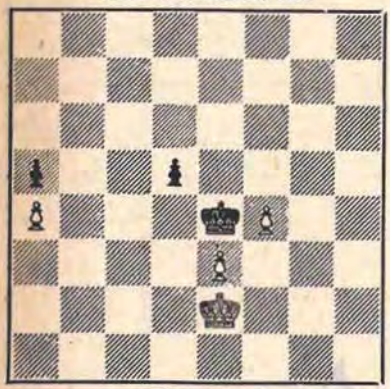
Dacă se deplasează pionii de pe flancul damei cu încă o coloană spre stînga (adică în poziţia — Alb: Rb3, pioni a4, g3, h2. Negru: Rh3, pioni a5, b4), se ajunge la o poziţie de remiză. Negrul nu mai poate pierde deoarece regele alb nu poate ieşi din limitele pătratului b4-e4-e1-b1, de exemplu: **1. Re4 Rg4 2.h4 Rh5 3. Rd4 Rg4 4. Re4 Rh5 5. Re3 Rg4** etc. Atunci cînd pionii negri n-au depăşit jumătatea tablei (de exemplu,

în poziția — Alb : Rb4, pioni a5, g3, h2. Negru : Rh3, pioni a6, b5) albul trebuie să cîștige întotdeauna.

În exemplul 362 albul a cîștigat folosind metoda triunghiului. Eficacitatea acestei metode este demonstrată de o serie întreagă de finaluri de pioni. De exemplu, în partida Alatorzev-Consultanți (diagrama 363), albul a cîștigat prin **1. Re1 !** (albul trebuie să ajungă în

363

ALATORZEV — Consultanți (Fabrica „S. M. Kirov"). Leningrad, 1934



Albul cîștigă

poziția inițială, cu negrul la mutare) **1...Rf5** (dacă 1...d4, atunci 2. e:d4 și cîștigă, de exemplu : 2...R:f4 3. Rd2 Re4 4. Rc3, sau 2...R:d4 3. Rf2 Rc4 4. Re3 Rb4 5. Rd4 R:a4 6. f5 etc) **2. Rd2 Re4 3. Re2** (scopul a fost atins) **3...d4 4. e:d4 R:d4 5. Rf3 Rd5 6. Re3 Re6 7. Re4 Rf6 8. Rd5 Rf5 9. Re5 R:f4 10. Rb5 Re5 11. R:a5 Rd6 12. Rb6 Rd7 13. Rb7** și pionul se transformă în damă.

În partida Kmoch-van Scheltinga (diagrama 364), mutarea **1...Rf5** (**!**) nu este suficientă pentru remiză : **2. Rf3 Re5 ! 3. Rg4 !** (nu 3. h5 Rf5 4. h6 Rg6) **3...Re4 !** (dacă 3...f5+, atunci 4. Rf3 și cîștigă) **4. h5 f5+ 5. Rh3 ! !** (mutare găsită de Botvinnik. Fine analizează

364

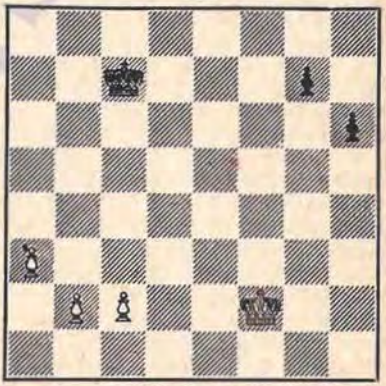
KMOCH-VAN SCHELTINGA. Amsterdam. 1936

Albul cîștigă

numai 5. Rg3? Re3 6. h6 f4+ 7. Rg2 Re2 8. h7 f3+ remiză) **5...f4 6. h6 f3 7. h7 f2 8. Rg2 Re3 9. h8D.**

Trei pioni legați cîștigă fără ajutorul regelui lor. În poziția din diagrama 365 cîștigul se obține în felul următor :

365



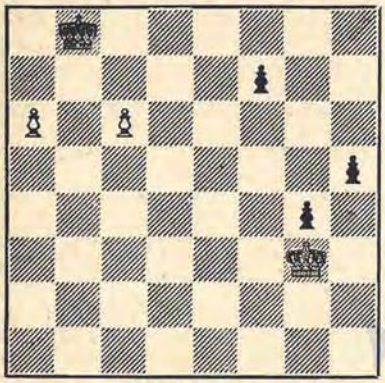
Albul cîștigă

1. a4 h5 2. b4 g5 3. c4 h4 4. a5 g4 5. b5 h3 6. Rg3 Rb7 7. a6+ Rb6 8. c5+ Ra7 9.c6 Rb6 10. Rh2 ! (trecînd rîndul la mutare adversarului) **10...Re7 11. a7.**

În poziția lui Carrera (diagrama 366) regele negru este complet lipsit de mobilitate: **1. Rf4 f6** (sau 1...f5 2. Rg3 și negrul pierde imediat toți pionii, unul după altul) **2. Rg3 f5 3. Rg2** (cea mai logică continuare, dar la cîștig duce și 3. Rf2 sau 3. Rh2, de exemplu: 3. Rf2 f4 4. Rg2 f3+ 5. Rg3 h4+ 6. Rf2 h3 7. Rg3 f2 8. R:f2, sau 3. Rh2 h4 4. Rg2 h3+ 5. Rg3 f4+ 6. Rh2 f3 7. Rg3 etc. Greșit este numai 3. Rf4? din cauza 3...h4 4. Re3 h3 5. Rf2 h2 6. Rg2 g3 7. Rh1 f4 8. Rg2 f3+ 9. Rh1 f2 10. Rg2 h1D+ ! 11. R:h1 f1D mat) **3...h4** (sau 3...f4 4. Rf2 g3+ 5. Rf3 h4 6. Rg2 ! și cîștigă) **4. Rh2 f4** (dacă 4...g3+, atunci 5. Rh3 f4 6. Rg2 și cîștigă; la 4...h3 trebuie jucat 5. Rg3 f4+ 6. Rh2 f3 7. Rg3 și cîștigă) **5. Rg1 !** (cînd pionii negri se află la f4, g4 și h4, această mutare cu regele, simetrică față de ei, este obligatorie. Celelalte răspunsuri pierd, de exemplu: 5. Rg2? g3 6. Rf3 h3 etc.) **5...h3** (pierde imediat 5...g3 6. Rg2. Continuarea 5...f3 6. Rf2 h3 7. Rg3 duce la varianta principală) **6. Rh2 f3 7. Rg3 h2 8. R:h2 f2 9. Rg2 g3 10. Rf1** și cad și ceilalți pioni ai negrului.

366

P. CARRERA, 1617

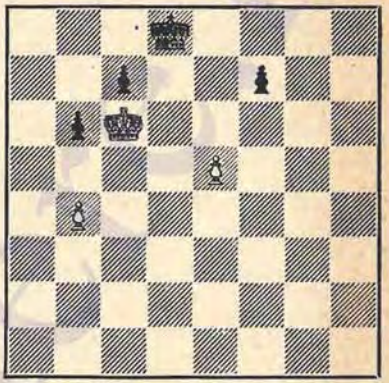


Albul cîștigă

De considerat sînt încă două poziții, în care partea mai slabă joacă la pat. În prima (diagrama 367), albul se salvează prin **1. b5 Re8 2. e6 ! f:e6** — pat;

367

După un studiu de A. TROITKI



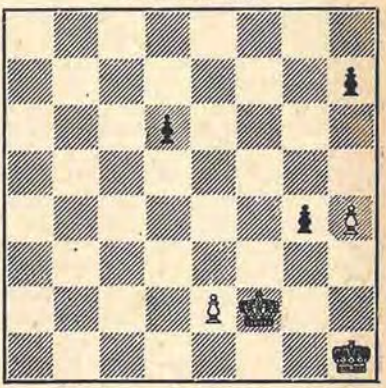
Albul la mutare face remiză

în a doua (diagrama 368) prin **1. Rg3 h5 2. e4 Rg1 3. e5 ! d:e5** — pat.

În lupta a trei pioni contra unuia, șansele de cîștig se măresc și mai

368

H. RINCK, 1912



Albul la mutare face remiză

mult. Ca o excepţie interesantă, dăm studiul lui Reti (diagrama 369): **1. Rg6 ! Rb6 2. R:g7 ! f5** (dacă 2...h5, atunci

369

R. RETI

Albul la mutare face remiză

3. R:f6 h4 4. Re5 şi se ajunge la diagrama 251) **3. Rf6 ! f4 4. Re5 f3 5. Rd6 f2 6. c7 f1D 7. c8D** remiză.

Interesantă este şi poziţia din diagrama 370, care a survenit în partidă

370

RUBINSTEIN-N. N.

Albul cîştigă

după un sacrificiu de turn (Alb: Rg2, Ta3, pion h2. Negru: Rh4, pioni g4, g5, h5. S-a jucat Th3+, g:h3+).

În poziţia din diagrama 370 albul dă mat: **1. Rf3 g4+ 2. Rf4 g3 3. h:g3** mat.

TREI PIONI CONTRA TREI PIONI

Vechiul exemplu din diagrama 371 ne arată care sînt posibilităţile de străpungere, atunci cînd pionii se află pe acelaşi flanc: **1. b6 !** (pentru a atrage

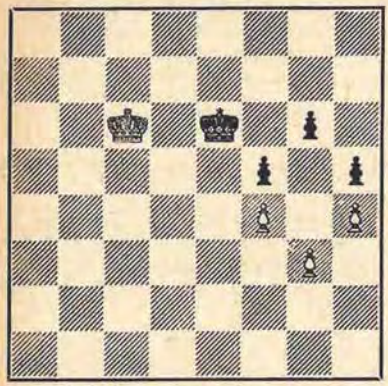
371

Albul la mutare cîştigă

pionul a7 sau c7 pe coloana „b") **1...a:b6** (o variantă simetrică survine după 1...c:b6 2. a6 ! b:a6 3. c6) **2. c6 !** (pentru a atrage la c6 pionul b7) **2...b:c6 3. a6 Rf5 4. a7 Re4 5. a8D Rd5 6. Rg4.**

Foarte preţios pentru practică este următorul final (diagrama 372). Dacă la mutare este albul, atunci partida este remiză: **1. Rc5** (1. Rc7 Re7) **1...Re7 ! 2. Rd5 Rd7 3. Re5 Re7.** Rezultatul se schimbă dacă la mutare este negrul: **1...Re7** (1...Rf6 2. Rd6, sau 1...Rf7 2. Rd7) **2. Re7 Re8** (la 2...Re6 urmează 3. Rd8 cu variantele: 3...Rd5 4. Re7 Re4 5. Rf6 Rf3 6. R:g6 R:g3 7. Rg5 !,

372



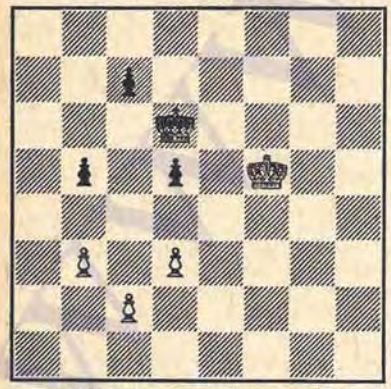
Albul la mutare face remiză
Negrul la mutare — albul cîştigă

sau 3...Rf6 4. Re8 Re6 5. Rf8 Rf6 6. Rg8, sau 3...Rf7 4. Rd7 Rf8 5. Re6 Rg7 6. Re7 şi albul cîştigă) **3. Rd6 Rf7 4. Rd7 Rf8 5. Re6 Rg8 6. Rf6 Rh7 7. Rf7 Rh6 8. Rg8** şi negrul pierde pionii.

Interesant este exemplul lui Neustädtl (diagrama 373): **1. b4!** (dacă 1. d4, atunci 1...b4 2. Rf6 c6! 3. Rf7 Rd7 4. Rf6 Rd6 5. Rf5 Rd7! 6. Rg5 Re7

373

G. NEUSTÄDTL



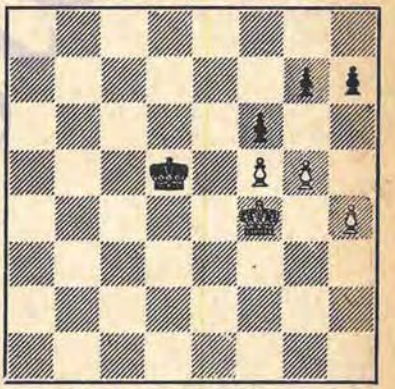
Albul la mutare face remiză

7. Rg6 Re6 remiză) **1...c5** (dacă 1...c6, atunci 2. d4 Re7 3. Re5 Rd7 4. Rf6 Rd6 5. Rf7 Rd7 6. c3! Rd6 7. Re8 Rc7 8. Re7 Rc8 9. Rd6 Rb7 10. Rd7 Rb6 11. Rc8 Ra6 12. Rc7 şi cîştigă. Variante similare survin după 1...Rd7 2. Re5 c6 3. Rf6 Rd6 4. d4 şi 1...Rc7 2. Re5 c6 3. d4 Rd7 4. Rf6) **2. d4! c:d4** (sau 2...c:b4 3. Rf6 cu îndepărtarea treptată a regelui negru de pionii săi) **3. Rf6 d3** (sau 3...Rd7 4. Re5 Rc6 5. Re6) **4. c:d3 d4 5. Rf5 Rd5 6. Rf4 Rd6 7. Re4 Re6 8. R:d4 Rd6 9. Re4** şi albul cîştigă.

Într-o partidă Cigorin-Tarrasch (diagrama 374) albul s-ar fi putut salva creînd o poziţie de pat: **1. Rg4! Re5 2. g6! h6** (după 2...h:g6 3. f:g6 f5+ 4. Rg5 f4 5. h5 f3 6. h6 g:h6+ 7. R:h6

374

CIGORIN-TARRASCH, Ostende, 1905



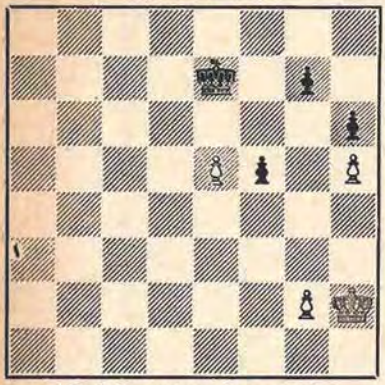
Albul la mutare face remiză

dama albă apare pe tablă imediat după cea neagră) **3. Rh5.**

Partida Ilin Jenevski-Botvinnik (diagrama 375) s-a terminat remiză după **1. Rg3 Rf7 2. Rf4? g6! 3. h:g6+ R:g6 4. g3 h5 5. e6 Rf6 6. e7 R:e7 7. R:f5 h4! 8. g:h4 Rf7.** În loc de 2. Rf4? trebuia jucat **2. Rf3! g6** (sau 2...Re7 3. Rf4 Re6 4. g3) **3. h:g6+ R:g6 4. Rf4 h5 5. g3** şi negrul ajunge în zugzwang.

375

ILIN JENEVSKI-BOTVINNIK. Leningrad, 1938

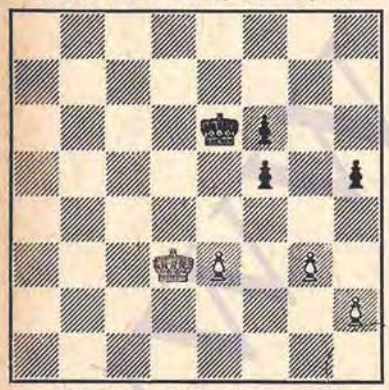


Albul la mutare face remiză

Un exemplu interesant îl constituie jocul din diagrama 376. Negrul trebuie să joace foarte exact deoarece pionii

376

FLOHR-CAPABLANCA. Moscova, 1935



Negrul la mutare face remiză

săi dubli sînt foarte slabi: **1...Re5 !** (cea mai bună mutare. Dacă 1...Rd5 ?, atunci 2. Rd2 ! Re4 3. Re2 ! Rd5 4. Rf3 Re5 5. h3 ! Rd5 6. Rf4 Re6 7. h4, sau 3...Re5 4. Rf3 Rd5 5. Rf4 Re6 6. h3 etc. Dacă 2...Re5, atunci 3. Re1 ! Rd5 4. Rf2 Re4 5. Re2 !, iar ca răspuns la 2...h4 urmează 3. g:h4 ! f4 4. e:f4 Re4 5. h5 cu cîştig uşor) **2. Re2** (la 2. Rd2 Capablanca avea intenţia să forţeze remiza prin 2...h4 ! 3. g:h4 f4 ! 4. h5 f:e3+ 5. R:e3 f5, sau 3.Re2 h:g3 4. h:g3 Re4) **2...Re4 !** (acum nu se putea juca 2...h4, din cauza 3. g:h4 f4 4. h5 f5 5. e:f4+) **3. h3** (sau 3. Rf2 h4 ! 4 g:h4 f4 5. h5 f:e3+ remiză) **3...Rd5 ! 4. Rf3 Re5 !** şi adversarii au căzut de acord să dea partida remiză, deoarece, la **5. h4** negrul ar fi răspuns **5...Rd5 ! 6. Rf4 Re6 7. Rf3 Re5** etc.

În poziţia lui Lecock (diagrama 377), atunci cînd regele alb se află la d4,

377

K. LECOCK

Albul la mutare cîştigă

regele negru trebuie să ocupe cîmpul f6 pentru a putea împiedica înaintarea pionului e4. În consecinţă, cîmpului d4 îi corespunde cîmpul f6. Pentru a împiedica aducerea regelui alb la f4, cu cîştigul pionului g4, regele negru trebuie să mute, ca răspuns la Re3, fie la e5, fie la g5. Cîmpul e5 nu este însă bun, deoarece atunci cînd regele alb se află la e3, iar cel negru la e5, ar urma **1. Rd3 Rf6 2. Rd4**, urmat de

3. e5. Astfel, cîmpului e3 îi corespunde cîmpul g5. Să punem regele alb la d3, care este vecin cu cîmpurile d4 și e3. În consecință, îi corespunde cîmpul g6, care este vecin cu cîmpurile f6 și g5. De pe cîmpul e2 regele alb poate muta și la e3 și la d3. Prin urmare acest cîmp trebuie să corespundă cu unul din cîmpurile f6, h5 și h6, vecine cu cîmpurile g5 și g6. Raționînd analog, găsim că acestui cîmp d2 îi corespund cîmpurile f6, h5 și h6. Avînd în vedere că cele două cîmpuri e2 și d2 sînt alăturate, trebuie exclus din analiză cîmpul f6; cînd regele negru se va afla la f6, regele alb va muta de la e2 la d2 (sau invers).

Care cîmpuri corespund cîmpului c3? Evident, numai cîmpurile g7 și g5, vecine cu cîmpurile f6, g6 și unul din cîmpurile h6 sau h5 (adică cu cîmpurile care corespund cîmpurilor d4, d3 și d2). Să așezăm regele alb la c4. Acestui cîmp, vecin cu cîmpurile d3, d4 și c3, îi poate corespunde un cîmp vecin cu cîmpurile f6, g6 și cu unul din cîmpurile g5 sau g7. Cum cîmpul f5, vecin cu cîmpurile f6, g6 și g5, este atacat de un pion alb și nu poate fi ocupat de regele negru, nu mai rămîne decît cîmpul f7, vecin cu cîmpurile f6, g6 și g7. Această constatare ne permite să precizăm concluziile precedente. Pentru cîmpul c3 nu trebuie lăsat decît cîmpul g7, iar din aceasta decurge că cîmpului d2 îi corespunde numai cîmpul h6, iar cîmpului e2 — numai cîmpul h5. Pe exact aceeași cale, „a vecinătății", stabilim că cîmpului c2 îi corespunde cîmpul h7, cîmpului d1 — cîmpul g6, cîmpului c1 — — cîmpul g7, cîmpurilor b3 și b1 — cîmpurile g6 și g8, cîmpului b2 — cîmpurile h6 și h8, cîmpurilor a2 și a1 — cîmpurile g7 sau h7. Să scriem toate aceste date într-un tabel.

Dacă albul joacă **1. Ra2**, sau **1. Rb2**, atunci, conform tabelului, negrul alege un cîmp corespondent și răspunde fie **1...Rg7** (se poate și 1...Rh7), fie **1...Rh8**. Numai la **1. Rb1 !** negrul n-are la dispoziție răspunsul necesar (vezi tabelul 5), deoarece regele negru se află deja pe cîmpul g8 și nu poate ajunge într-o singură mutare la g6.

TABELUL 5

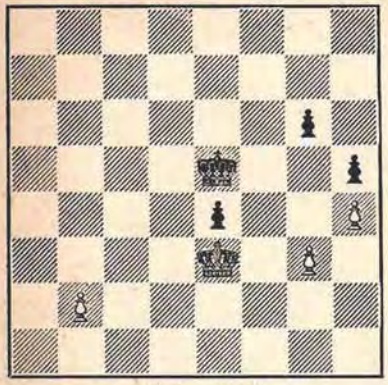
Poziția regelui alb	Unde trebuie să mute regele negru
La d4	la f6
La e3	la g5
La d3	la g6
La d2	la h6
La e2	la h5
La c3	la g7
La c4	la f7
La c2	la h7
La d1	la g6
La c1	la g7
La b3	la g6 sau g8
La b2	la h6 sau h8
La b1	la g6 sau g8
La a2	la g7 sau h7
La a1	la g7 sau h7

După aceea poate urma: **1...Rf7 2. Re2 !** (se poate juca și 2. Rb2, deoarece regelui negru nu-i sînt accesibile nici cîmpul h6, nici h8) **2...Rg6** (sau 2...Rf6 3. Rd2 ! Rg6 4. Rd3 ! Rg5 5. Re3 ! și cîștigă) **3. Rd3 ! Rf6 4. Rd4 Rf7** (dacă 4...Rg6, atunci 5.e5 Rf5 6. e:d6 Rg6 7. Re4 Rg5 8. Re5 Rg6 9. Rf4, sau 5...Rg5 6. Re4 ! etc) **5. e5** (bine este și 5. Re3 și 6. Rf4) **5...d:e5+** (sau 5...Rg6 6. Re4 !) **6. R:e5 Re7 ! 7. d6+ Rf7** (la varianta principală duce 7...Rf8 8. Rf4 ! Rf7 9. Rf5 !) **8. Rf5 Rg7 9. R:g4 Rf6 10. Rh5 Re6 11. g4 R:d6 12. g5 Re7 13. Rh6 ! d5 14. g6 d4 15. g7** și cîștigă sau **1...Rg7 2.Re1 ! Rg6** (sau 2...Rf6 3. Rd2 !) **3. Rd1 ! Rg5** (sau 3...Rf6 4. Rd2 ! și cîștigă) **4. Re2 ! Rf6 5. Rd2 ! Rg6 6. Rd3 ! Rf6 7. Rd4** și albul cîștigă.

În poziția din diagrama 378 negrul pierde din cauză că albul are un pion liber depărtat pe coloana „b": **1. b4 ! Rd5 2. b5 ! Re5** (înaintarea pionului liber depărtat îndepărtează regele negru de la apărarea pionilor săi) **3. R:e4 R:b5 4. Rf4 Re5 5. Rg5 Rd5 6. R:g6 Re5 7. R:h5.**

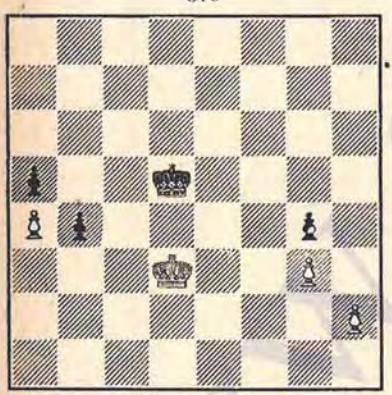
Finalul următor (diagrama 379) are particularitățile lui caracteristice. Negrul are pionul liber apărat b4, iar pionul g4 ține doi pioni ai adversarului. Negrul

378



Albul cîştigă

379



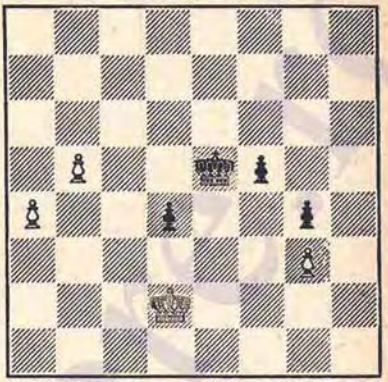
Negrul cîştigă

obţine forţat victoria jucînd : **1...Re5 2. Re2 Re4 3. Rb2 Rd3** urmat de distrugerea pionilor g3 şi h2.

În poziţia din diagrama 380 negrul a reuşit să folosească faptul că pionii săi erau mai înaintaţi : **1...f4 ! ! 2.g:f4+** (nu schimbă lucrurile 2.b6 Rd6 3. g :f4 g3, sau 2. a5 Rd6 ! 3. a6 Rc7) **2...Rd6 ! ! 3. a5 g3 4. a6 Re7 5. Re2 d3+ 6. R:d3 g2 7. Re4 g1D 8. Rf5 Db6 9. Rg5 Rd7 10. f5 Re7** şi albul a cedat.

380

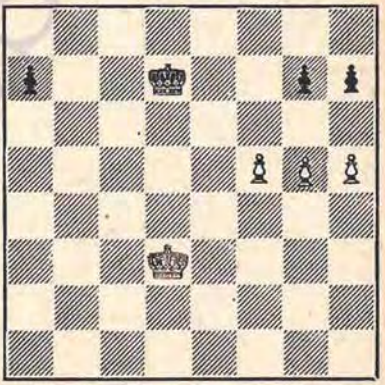
STOLTZ-NIMZOVICI. Berlin. 1928



Negrul la mutare cîştigă

În poziţia din diagrama 381 albul realizează o străpungere foarte inventivă, legată de sacrificiul a doi pioni : **1. f6 ! g:f6** (dacă 1...g6, atunci 2. h :g6

381



Albul la mutare cîştigă

h :g6 3. Re4 Re6 4. Rb5 şi cîştigă, iar dacă 1...Re6, atunci 2. f :g7 Rf7 3. h6 şi cîştigă) **2. g6 ! h:g6** (altceva nu există) **3. h6** şi pionul alb nu poate fi împiedicat să se transforme în damă.

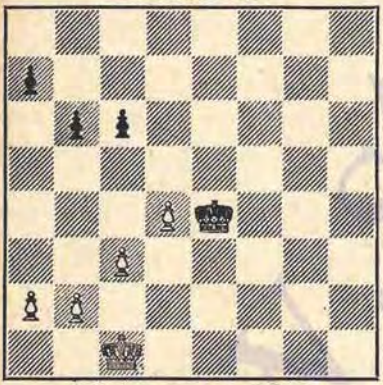
Ultimele patru exemple sînt deosebit de caracteristice. Cazuri de pioni liberi depărtaţi, de pioni liberi apăraţi, de ţinere a doi-trei pioni de către unul singur, de străpungeri de pioni, se întîlnesc foarte des în practica şahistă.

FINALURI CU MAI MULŢI PIONI

Poziţia lui Berger (diagrama 382) constituie un exemplu tipic de valorificare a unui pion în plus. Trebuie jucat **1. Rd2 !**, de exemplu : **1...Rf4 2. Rd3 Rf5 3. e4**

382

J. BERGER, 1889



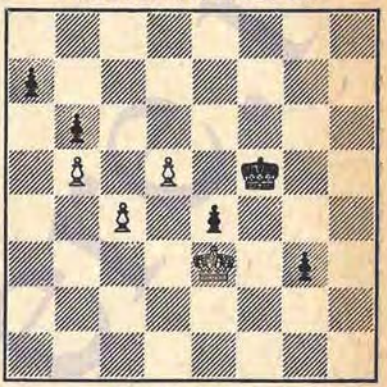
Albul la mutare cîştigă

Rf4 4. a4 a6 5. b4 Rf5 6. a5 b:a5 7. b:a5 Rf4 8. d5 e:d5 9. e:d5 Re5 10. Re4 Rd6 11. Rd4 şi cîştigă, sau **1... e5 2. d:e5 b:e5 3. b3 a6 4. a3 a5 5. a4 Re5 6. Re3 Rd5 7. Rd3 e4+ 8. b:e4+ Re5 9. Rd2 R:e4 10. Re2 Rd5 ! 11. Rd3 Re5 12. e4 ! Rb4 13. Rd4 R:a4 14. Re3 Ra3 15. e5** şi cîştigă ; sau **1...b5 2. b4 a6 3. a3 Rf4 4. Rd3 Rf5 5. e4 Re6 6. e5 Rd5 7. Re3 Re6 8. Re4 Re7 9. d5** şi cîştigă ; sau **1...a6 2. b4 a5 3. b:a5 b:a5 4. a4 Rf4 5. Rd3** etc. ; sau **1...a5 2. a4 b5 3. a:b5 e:b5 4. Re2 b4 5. Rd2 b3 6. Re2 a4 7. Rd2 Rd5 8. Rd3 Rd6 9. e4** şi cîştigă.

Poziţia din diagrama 383 este deosebit de interesantă : **1...Rg4 2. d6 g2 3. Rf2 Rh3 4. d7 e3+ 5. Rf3 g1D 6. d8D Df2+**

383

KERES-ALEHIN, Dresda, 1936



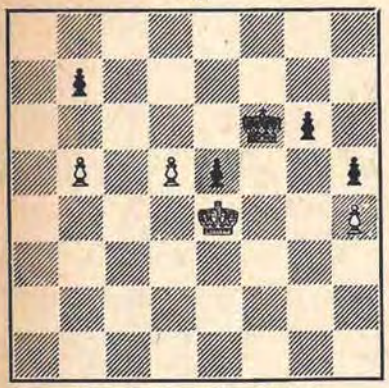
Negrul cîştigă

7. Re4 e2 8. Dd7+ Rg2 9. Dg4+ Rf1 şi albul a cedat. În afara acestui plan, negrul ar fi putut alege şi un altul, arătat de Grigoriev : **1...Re5 2.Re2 Rd6 3.Re3 Re7 4. Re2 Rb7 5. Re3** (nici aici, nici mai înainte nu se poate juca Rf1, din cauza e4-e3) **5...a5 !** (în această mutare se ascunde ideea fundamentală a planului ales de negru) **6. b:a6+ R:a6 7. Re2 Rb7** (nu însă 7...b5 8. d6 Rb6 9. c:b5) **8. Re3 Re7 9. Re2 Rd6 10. Re3 b5** şi negrul cîştigă.

În partida Krutianski-Zagorovski (diagrama 384), negrul a găsit un plan interesant : **1...b6 !** (forţînd înaintarea pionului, deoarece 2. Re3 g5 ! 3. h :g5+ R:g5 ar fi lămurit complet soarta luptei) **2. d6 Re6 3. d7 R:d7 4. R:e5 Re7 5. Rd5 Rf7 !** (prematur este 5...g5 6. h:g5 Rf7 7. Re5 Rg6 8. Rf4 h4 9. Rg4 h3 10. R:h3 R:g5 11. Rg3 remiză) **6. Re6** (dacă 6. Re5, atunci 6...Rg7 7. Re4 Rf6 8. Rf4 g5+ 9. h:g5+ Rg6 şi cîştigă) **6...g5 ! 7. R:b6** (sau 7. h:g5 h4 şi cîştigă) **7...g:h4 ! 8. Re5** (la alte deplasări ale regelui, damele „nou-

384

KRUTIANSKI-ZAGOROVSKI, Moscova, 1952



Negrul la mutare ciştigă

născute" se schimbă, iar 8. Rc6 permite negrului să facă damă cu şah) **8...Re7 !** şi albul a cedat. Cunoscînd metoda care se aplică în teoria cîmpurilor corespondente, nu este greu de găsit soluţia studiului din diagrama 385. Această soluţie este arătată de tabelul 6. Pentru a alcătui acest tabel trebuie pornit de

TABELUL 6

Poziţia regelui alb	Unde trebuie să mute regele negru
La c4	La b6
La d3	La c7
La c3	La b7
La b3	La a7 sau c7
La e3	La d7 sau d8
La f3	La e7 sau e8
La e2	La d7 sau d8
La d2	La c8
La c2	La b8
La b2	La a8 sau c8
La d1	La c7
La c1	La b7
La b1	La a7 sau c7
La a1	La b7 sau b8

la două poziţii ciştigate : 1) cu regele alb pe cîmpul b5 şi 2) cu regele alb pe cîmpul h5. Pentru a nu permite regelui alb să ajungă la h5 este absolut necesar

385

EM. LASKER şi K. REICHELM, 1901

Albul la mutare ciştigă

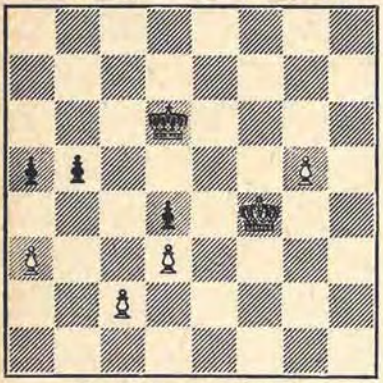
ca atunci cînd el ajunge la h4, regele negru să ocupe cîmpul g6. În consecinţă, dacă regele alb se duce pe flancul regelui, atunci regele negru trebuie să se afle pe coloana alăturată lui, spre stînga, deoarece altfel rămîne în urmă şi albul ocupă cîmpul h5. Pe de altă parte, negrul trebuie să ţină mereu sub supraveghere punctul b5 şi, atunci cînd regele alb se află la c4, să ocupe cu regele său punctul b6. Restul cîmpurilor corespondente se află pe baza „vecinătăţii".

Astfel, albul obţine victoria în felul următor : **1. Rb1 ! Rb7** (sau 1... Rb6 2. Rc2 !) **2. Re1 ! Re8** (sau 2...Ra6 3. Rd2 şi ciştigă) **3. Rd2 ! Rd7 4. Rc3 ! Re7** (altfel 5. Rc4) **5. Rd3 ! Rb7 6. Re3 Re7 7. Rf3 Rd7 8. Rg3 Re7 9. Rh4 Rf6 10. Rh5** şi albul ciştigă.

În partida Ermolaev-Kapniţki (diagrama 386) negrul ciştigă, deşi are un pion mai puţin: **1...a4 !** (ameninţînd 2... b4) **2. e4** (dacă 2. Re4, atunci 2...b4 ! 3. R:d4 b:a3 4. Rc3 Re6 5. d4 Rf5 6. d5 R:g5 şi negrul ciştigă. La 2. Rf5 urmează tot 2...b4 !, de exemplu : 3. g6 Re7 sau 3. Rg6 b:a3 4. Rh7 a2 5. g6 a1D 6. g7 Dh1+ etc.) **2...d:e3 !** (cel mai bun răspuns. În partidă s-a jucat 2...b4 ? după care albul, în loc de 3. a:b4 ? a3

386

ERMOLAEV-KAPNITKI,
Campionatul pe echipe al Ucrainei, 1950



Negrul la mutare cîştigă

4. c5+ Re6 5. c6 a2, ar fi putut juca **3. c5+ !** Re7 4. c6 b:a3 5. c7 Rd7 6. g6 a2 7.g7 a1D 8.c8D+ R:c8 9. g8D+ obţinînd remiza) **3. Re3 b4 4. g6 Re7 5. d4 b:a3 6. d5 c2 ! 7. Rd2 a2 8. g7** (sau 8. d6+ R:d6 9. g7 c1D+ ! şi 10...a1D+) **8...c1D+** (bine este şi 8...a1D) **9. R:c1 a1D+** şi **10...D:g7.**

Exact la fel şi în poziţia lui Berger (diagrama 387), poziţia albului este mai rea, cu tot avantajul material, deoarece negrul are pionul liber a6. Remiza se obţine prin **1. f4 !** (greşit este 1. h4? din cauza 1...g:h4 2. f4 Rc7 3. f5 g:f5 4. g5 Rd7 şi pionul alb e oprit) **1...Re7** (este absolut necesar ca pionii albi să fie făcuţi inofensivi. Dacă 1...a5?, atunci 2. f5 g:f5 3. h4 a4 4. h:g5 ! şi pionul merge la damă) **2. f:g5 !** (albul joacă la pat. La alte mutări negrul răspunde 2...Rd7 şi cîştigă) **2...a5 3. Rg3 a4 4. Rh4 a3 5. g3.**

Partida Pillsbury-Tarrasch (diagrama 388) este un exemplu de joc tăios: **1...b5 !** (altfel urmează Rh2-g3-f4, h4-h5, d5-d6-d7 şi cîştigă) **2. h5 !** (cel mai exact. În partidă s-a jucat 2. Rg3 b4 3. Rf4 g5+ ?? 4. h:g5 h:g5+ 5. R:g5 ! a5 6. d6 Rf7 7. Rf5 şi albul a cîştigat)

387

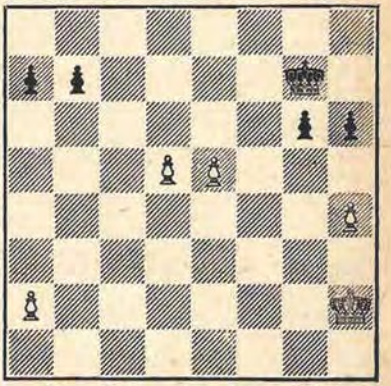
J. BERGER, 1889

Albul la mutare face remiză

2...g:h5 (greşit este 2...g5 din cauza 3. Rg3 a5 4. Rg4 b4 5. d6 Rf8 6. e6 a4 7. Rf5 b3 8. Rf6 b:a2 9.e7+ Re8 10. Re6 a1D 11. d7 mat) **3. Rg3 a5 4. Rh4 b4 5. d6 Rf7 6. d7 Re7 7. e6 a4 8. R:h5 b3 9. a:b3 a:b3 10. Rg6 b2 11. d8D+ R:d8 12. Rf7 b1D 13. e7+ Re7 14. e8D.** Este interesant că după **1... b5 ! 2. d6? Rf7 3. d7 Re7 4. e6**

388

PILLSBURY-TARRASCH, Nürnberg, 1896



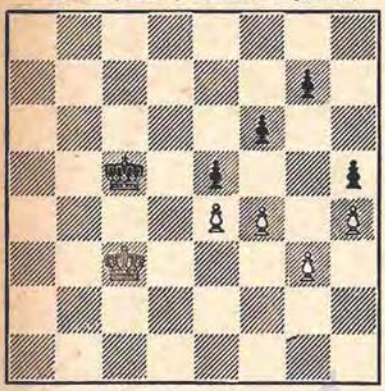
Negrul la mutare face remiză

pierde albul: **4...a5 5. b5 g5 6. Rg3 b4 7. Rg4 a4 8. Rf5 b3 9. a:b3 a:b3 10. Rg6 b2 11. d8D+ R:d8 12. Rf7 b1D 13. e7+ Re7 14. e8D Df5+** şi schimbul damelor este inevitabil.

În poziţia din diagrama 389 negrul are un mic avantaj poziţional, care constă într-o poziţie mai bună a regelui. Se poate oare cîştiga aci jucînd **1...g6?**

389

LISITÎN-ALATORZEV,
Moscova, 1935 (Variantă din partidă)



Remiză

La această întrebare marele maestru G. Levenfiş în articolul său consacrat finalurilor de pioni, publicat în revista „Şahmati v SSSR" (Nr. 9/1950) a răspuns negativ, arătînd că albul are o posibilitate ascunsă de a salva partida: **2. Rd3 Rb4 3. Re3** (se poate juca şi direct 3. f5 g:f5 4.e:f5 Rc5! 5. g4 Rd6 6. g:h5 etc.) **3...Re4?** (duce la pierdere. Corect era 3...Rc5 4. f5 g:f5 5. e:f5 Rd6 5. Re4 remiză) **4. f5! g:f5 5. e:f5 Rd5 6.g4! Rd6 7. g5 f:g5 8. h:g5 h4 9. Rf3** şi pionul h4 se pierde.

În poziţia lui Horwitz (diagrama 390) albul cîştigă: **1...Rd7 2. e4! b:e3 3.b:e3 a3 4. e4 Re7 5. e4 Rd7 6. e5 d:e5 7. R:e5 Re6 8. Re6 Re7 9. Rd5 Rb6 10. Rd6 Ra5 11.R:e5 Ra4 12. Rb6.**

390

B. HORWITZ

Albul cîştigă

În poziţia din diagrama 391, Fine recomandă **1. Rb4**, dar această mutare duce numai la remiză: **1...Rb6 2. Ra4 Re6!** (Fine ia în consideraţie numai

391

R. FINE, „Basic Chess Endings", 1941

Remiză şi nu cîştig, cum susţine Fine

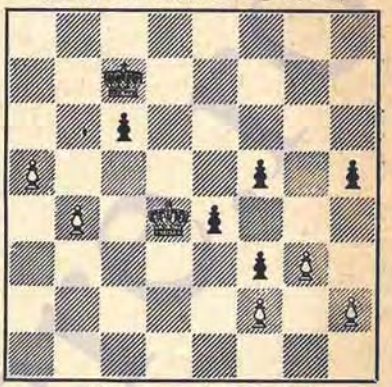
2...a6?, ceea ce duce la cîştig pentru alb după 3. Rb4 Rc6 4. Rc4 Rc7 5. Rc5) **3. Ra5 Rc7! 4. Ra6 Rb8 5. Rb5 Rb7! 6. Re5 Re7 7. Rd5 Rd7** etc. Mai

tare este **1. Rd4 !**, de exemplu : **1...Rc7 2. Re5 Rd7** (dacă 2...Rb7, atunci 3. Rd6 ! Rc8 4. Re7 ! a5 5. e6 a4 6. Rf8 a3 7. e7 a2 8. e8D+ şi cîştigă. De mutările pionilor negri ne vom ocupa mai jos) **3. Rd5 Re7** (la 3...Rc7 urmează 4. Re6 ! a5 5. Rd5 ! Rb6 6. Rd6 ! cu variantele 6...a4 7. e6 a3 8. e7 a2 9. e8D a1D 10. Db8+ şi 6...Rb7 7. e6 Rc8 8. e7) **4. Re6 Rd8** (altfel 5. Rb5 cu cîştigarea pionului a7) **5. Rd6 Re8 6. Re6** (acum negrul este obligat să înainteze pionul „h") **6...h5** (dacă 6...h6, atunci decide 7. h5 ! g: h5 8. R:f5, sau 7...g5 8. R:f5, sau 7...a5 8. h:g6 Rf8 9. Rf6 a4 10. e6 a3 11. e7+ Re8 12. g7) **7. Rd6 Rd8 8. Re6 Re8 9. Rb5 Rc7** (sau 9...Rb7 10. Ra5 a6 11.e6 ! Rc6 12. R:a6 Rd6 13. Rb6 R:e6 14. Rc6 ceea ce duce la diagrama 372) **10. Ra6 Rb8 11. e6 ! Rc7 12. R:a7 Rd6 13. Rb6 R:e6** (dacă 13...Re7, atunci 14.Rc7 !) **14. Rc6 !** şi cîştigă — vezi diagrama 372. La o apărare corectă negrul obţine însă remiza : **1. Rd4 ! Rc7 2. Re5 a6 ! !** (se poate juca şi 2...Rd7 3. Rd5 a6 ! ! Datorită mutării a7-a6 negrul obţine opoziţia fără să-şi înrăutăţească poziţia pionilor pe flancul regelui) **3. Rd5** (fără folos este 3. h5, din cauza 3...g:h5, vezi diagrama 359) **3...Rd7 4. Rd4 Rd8 !** (obţinînd opoziţia la distanţă) **5. Re4 Re8 ! 6. Rb4 Rb8** (rău este 6...Rb7, din cauza 7. Ra5) **7. Ra5 Rb7 8. Ra4 Rc7** (se poate juca şi 8...Rc8) **9. Rb3 Rb7 10. Rc3 Rc7 11. Re4 Re8 !** (pierde 11...Rc6 din cauza 12.Rd4 Rc7 13. Rc5) **12. Re5 Re7** etc.

Nu este atît de uşor de apreciat finalul din diagrama 392. La prima vedere se pare că albul nu poate cîştiga, deoarece regele său este legat de apărarea punctului e3. Cu ajutorul „minării" pionilor albul cîştigă : **1. h3 ! Rb7 2. g4 ! f:g4 3. h:g4 h:g4** (nu se poate juca 3...h4, din cauza 4. R:e4 ! h3 5. R:f3 şi cîştigă) **4. R:e4 g3** (ultima încercare) **5. R:f3 g:f2 6. R:f2 Ra6** (sau 6...c5 7. b:c5 Rc6 8. a6) **7. Re3 Rb5** (sau 7...c5 8. b:c5 R:a5 9. Rd4 Ra6 10. Rd5 Rb7 11. Rd6 şi cîştigă) **8. Rd4** negrul a cedat.

392

ŞIŞKIN-TIHONIN. Leningrad, 1933

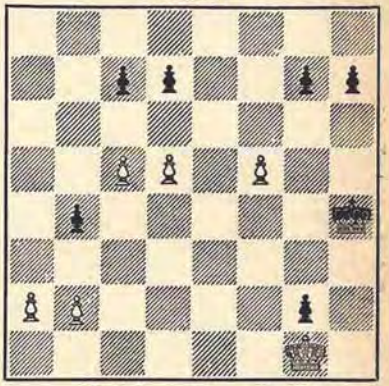


Albul la mutare cîştigă

Soluţia studiului lui Troiţki (diagrama 393) este bazată pe blocarea unei serii întregi de puncte. Prin aceasta se creează o serie de obstacole în calea regelui advers spre flancul damei : **1. f6 ! !** (insuficient

393

A. TROITKI



Albul la mutare cîştigă

este 1.R:g2? din cauza 1...Rg5 2. a4 b:a3 3. b:a3 Rf6 şi regele negru are timp să ajungă pionul „a". Dacă 1.a4?

atunci 1...b:a3 2. b:a3 Rg3 3. a4 h5 şi mat în trei mutări) **1...g:f6** (acum drumul regelui negru spre flancul damei, prin punctul f6, este închis) **2. R:g2 Rg4 3.a4 b:a3 4.b:a3 Rf5 5. a4** (e încă prematur 5. d6? c:d6 6. c6 d:c6 7. a4, din cauza 7...Re6) **5...Re5 6. d6!** (creînd un nou obstacol. Dacă direct 6. c6?, atunci 6...d6 7. a5 R:d5) **6...c:d6** (dacă 6...c6, atunci 7. a5 Rd5 8. a6) **7.e6!** (acelaşi joc!) **7...d:e6 8.a5** etc.

În poziţia din diagrama 394, Gligorici a cedat partida la Bondarevski. Continuarea jocului s-ar fi putut desfăşura aproximativ în modul următor: **1...Rd7**

394

BONDAREVSKI-GLIGORICI, Stockholm, 1948

Albul ciştigă

2. g4! (obţinînd opoziţia) **2...Re7** (sau 2...Re7 3. c6!) **3. Re6 Re6 4. Rf7 R:e5 5. R:g7 b5 6. a:b6 R:b6 7. g5** şi albul face damă înaintea negrului.

În partida Lisiţîn-Alatorzev (diagrama 395) negrul a obţinut victoria prin **1...Re5 2. Re3 a5 3. h4 b5 4. Rd3 Rb4 5. Re2 b5** (negrul schimbă pionii de pe flancul damei cu scopul de anihila din faşă contrajocul adversarului) **6. a:b5 R:b5 7. Re3 Re5 8. Rd3**? (albul nu observă primejdiile care-l ameninţă. Corect era 8. e4 —vezi mai jos) **8...Rb4**

395

LISIŢÎN-ALATORZEV, Moscova, 1935

Remiză

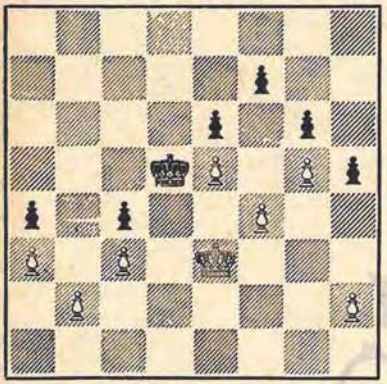
9. Re2 Ra3 10. Re3 Ra2 11. Re2 f5 12. Re3 Rb1 13. e4 f:e4 14. f:e4 e5 15. Rd3 Rb2 16. Re4 Re2. După **17. b4 a:b4 18. R:b4 Rd3**, sau **17. Rb5 R:b3 18. R:a5 Re4** pionii albului de pe flancul damei nu pot fi apăraţi. În articolul „Despre teoria finalurilor de pioni" („Şahmati v SSSR" Nr. 9/1950), marele maestru Levenfiş a demonstrat că avantajul negrului este insuficient pentru victorie. În loc de **8. Rd3**? albul ar fi trebuit să joace **8. e4!**, cu scopul de a construi lanţul de pioni e5-f4-g3-h4, sau e4-f4-g3-h4. Dacă acum **8...Rb5**, atunci **9. f4 Re5 10. e5 Rb5 11. Rd3 Rb4 12. Re2 Ra3 13. Re3 Ra2 14. b4!** şi albul ciştigă chiar. După schimbul forţat al pionilor, regele alb se apropie mai repede de pionul f7, decît regele negru de pionul g3. Dacă în loc de **12... Ra3**, negrul joacă **12...a4**, atunci urmează **13. b:a4 R:a4 14. Re3 Rb5 15. Rb3 Re5 16. Re3 Rd5 17. Rd3 g6 18. Re3! Re4 19. Re4** (trecînd de la opoziţia pe coloană la cea laterală) **19...Re3 20. Re3** etc. remiză. Negrul poate împiedica formarea lanţului de pioni e5-f4-g3 prin **8...f6**, dar în acest caz albul joacă **9. f4 e5 10. Rd3! Rb4 11. Re2 a4 12. b:a4 R:a4 13. Re3 Rb5 14. Rb3 Re5 15. Re3**

(vezi diagrama 389) **15...g6 16. Rd3 !** cu remiză asigurată.

În poziţia următoare (diagrama 396), albul obţine victoria după un joc foarte subtil : **1. Rf3 Re6 !** (după 1...Rc5 ? 2. Re4 Rb6 3. Rd4 Rb5 4. h4 ! lupta se

396

NEUSTÄDTL-PODGES



Albul ciştigă

termină) **2. Re2 !** (nu însă 2. Re4 Rc5 3. h4 ? Rc6 4. Rd4 Rb5 remiză, sau 3. h3 ? Rb5 4. Rd4 h4 5. Re3 Rc5 6. Rf2 Rc6 7. Rf3 Rd5 remiză) **2...Rc5** (sau 2... Rd5 3. Re3 Rc5 4. Re4 etc.) **3. Rf2 !** (trecînd rîndul la mutare adversarului) **3...Re6 4. Rf3 Rd5** (dacă 4...Rb5, atunci 5. Re3 Rc5 6. Re4) **5. Re3 Re5 6. Re4 h4** (ultima şansă) **7. Rf3 !** (la remiză duce 7. h3 ?) **7...Rd5 8. Re3 ! Rc5 9. Re4 Rb5 ! 10. Rd4 h3 11. Re3 Re5 12. Rf2 Rd5 13. Rf3 Re5 14. Rg3 Rd5 15. R:h3 Re4 16. Rg4 Re3** (la 16...Rd3 urmează 17. Rf3 ! Rc2 18. h4 R:b2 19. h5 ! g:h5 20. f5 R:c3 21. g6 şi ciştigă) **17. Rg3 Re4 18. h4 Re3 19. h5 ! g:h5 20. f5 e:f5 21. g6 ! f:g6 22. e6 f4 + 23. Rh2 f3 24. e7 f2 25. e8D +**[1].

[1] Sînt interesante încă două finaluri cu mulţi pioni, pe care le-am luat din cartea lui R. Fine „Basic Chess Endings". În primul (Alb : Rd2, pioni a2, b3, c3, d5, f5, g4, h3. Negru : Rf7, pioni a6, b5, c7, d6, g5, g7, h7) negrul ciştigă datorită faptului că obţine opoziţia : **1... Rf6 2. Re3 Re5 3. c4** (pierderea pionului este egală cu pierderea partidei) **3... b4 ! 4. Re3 Re4 !** după care regele negru pătrunde pe flancul regelui sau al damei.

În a doua poziţie (Alb : Rg2, pioni a3, b4, d3, e4, f5, h3. Negru : Rc8, pioni a7, b5, c7, e5, f6, f7, h5) negrul are un pion în plus şi aceasta decide : **1. h4** (dacă 1. Rg3, atunci la ciştig duce 1...c5, ca în varianta principală) **1... c5 2. Rf2 a5 ! 3. Re3 a:b4 !** (nu însă 3...c:b4 4. a:b4 a4 ? din cauza 5. Rd2 şi regele negru n-are pe unde pătrunde) **4. a:b4 c:b4 5. Rd2 Rc7 6. Rc2 Rc6 7. Rb2 Rc5 8. Rb3 Rd4 ! 9.R:b4 R:d3** etc.

Capitolul VII

FINALURI CU TURNURI ŞI PIONI

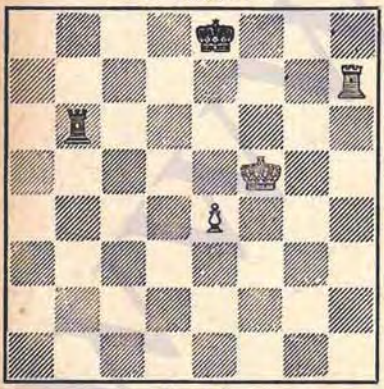
Acest tip de final se întîlneşte foarte des în practica şahistă. De aceea finalurile de turnuri, alături de cele de pioni, sînt cele mai studiate. În afară de aceasta, în acest domeniu al finalului au lucrat mult şi compozitorii de studii.

TURNUL ŞI UN PION CARE NU ESTE MARGINAL, ÎMPOTRIVA TURNULUI

Fiecare şahist trebuie să cunoască bine vechea poziţie a lui Philidor (diagrama 397). Caracteristica acestei poziţii constă în faptul că regele părţii mai slabe se află în faţa pionului, pe coloana

397

A. PHILIDOR, 1777



Remiză

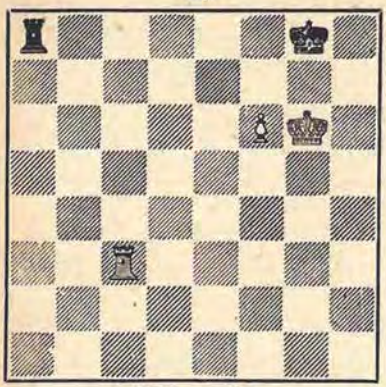
lui, sau pe una din coloanele alăturate. Cu alte cuvinte, regele părţii mai slabe nu este separat de pion. Pentru a obţine remiza trebuie împiedicată înaintarea regelui advers. Pentru aceasta turnul negru trebuie să mute pe linia a şasea pînă în momentul cînd pionul nu ajunge să mute pe această linie. În acest moment turnul negru trece în spatele adversarului. În consecinţă, în această poziţie negrul trebuie să joace **1...Ta6** (relativ la cealaltă metodă de apărare, mai complicată: 1...Tb1 2. e5 Te1 ! 3. Re6 Rf8 4. Th8+ Rg7 5. Te8 Te2 ! — vezi diagramele 443—446) **2. e5** (inutil este 2.Th8+ din cauza 2...Re7) **2...Tb6 3.e6** (la remiză duce şi 3. Tg7 Ta6 4. Tg6 T:g6 5.R:g6 Re7 etc) **3...Tb1! 4. Rf6 Tf1+ 5. Re5 Te1+ 6. Rd6 Td1+**, sau **4. e7 Te1 5. Rf6 Te6+** (se poate juca şi 5...Tf1+) **6. R:e6** — pat.

Poziţia pasivă a turnului negru pe linia a opta poate duce la pierdere. În poziţia din diagrama 398, după **1. Te7 Th8 2. Tg7+ Rf8** (dacă 2...Rh8, atunci 3. Th7+ Rg8 4. f7+) **3. Th7 Rg8 4. f7+** albul cîştigă turnul.

Poziţia din diagrama 399 a survenit în urma deplasării spre dreapta a poziţiei figurilor şi pionilor din diagrama 398. Aci albul nu mai are cîştig: **1. Td7 Ta8 2. Th7+ Rg8 3. Tg7+ Rh8.**

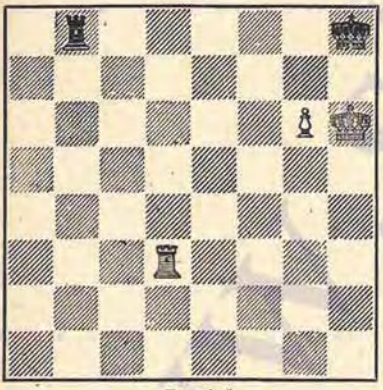
Dacă regele părţii mai slabe nu se află în faţa pionului, deci este separat, „tăiat" de el, posibilităţile de a obţine remiza se micşorează simţitor. În poziţia din diagrama 400 regele negru este tăiat pe orizontală de pionul alb şi de

398



Albul ciştigă

399

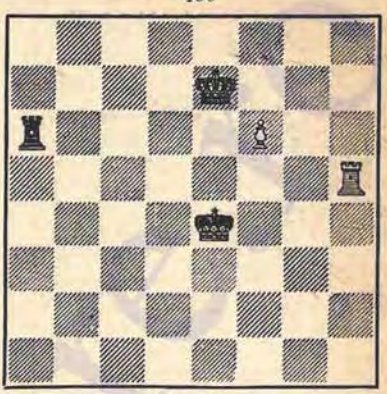


Remiză

aceea el nu poate influenţa în niciun fel desfăşurarea luptei: **1...Ta7+ 2. Rf8 Rf4** (sau 2...Ta8+ 3. Rg7 Ta7+ 4. f7 Rf4 5. Rg8 şi ciştigă) **3. f7 Rg4 4. Tb5 Rf4 5. Rg8.**

În poziţia din diagrama 401 regele negru este separat de pion printr-un interval de două coloane: **1. Te2! Rg7 2. Rd7 Ta7+ 3. Re6 Ta6+ 4. Rb7** şi ciştigă; sau **1. Td2** (pregătind 2. Rd7.

400



Albul ciştigă

Dacă imediat 1. Rd7, atunci 1...Td1+ 2. Re6 Te1+ 3. Rf6 Tf1+ 4. Rg5 Te1 etc.) **1...Rg7** (fără folos este 1...Ta7, din cauza 2. Rf8) **2. Rd7 Ta7+ 3. Re6 Ta6+** (sau 3...Ta8 4. Td8 Ta6+ 5. Rd5

401

Albul ciştigă

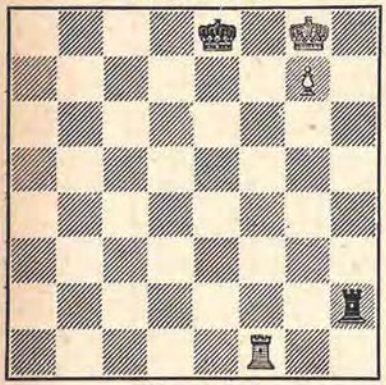
şi ciştigă) **4. Td6 T:d6+** (4...Ta8 5. Td8) **5. R:d6 Rf7 6. Rd7** şi ciştigă. Sau **1. Tg4 Ta2 2. Rf7 Tf2+ 3. Re6 Te2+ 4. Rf6** (cu ameninţarea 5. Tg5 şi 6. Te5) **4...Tf2+ 5. Re5 Te2+ 6. Te4** şi albul ciştigă.

Dacă intervalul care separă pionul de regele părţii mai slabe este de numai o coloană, atunci partea mai tare obţine cîştigul cu mare greutate.

În poziţia din diagrama 402, după **1...Re7** (foarte rău este 1...Te2, din cauza 2. Th1 ! urmat de 3. Rh7 ; de exemplu : 2...Tg2 3.Rh7 Rf7 4.g8D+ T:g8 5.Tf1+) albul trebuie să joace **2. Te1+ !** (cu

402

A. SALVIO, 1634



Albul cîştigă

scopul de a îndepărta regele negru) **2...Rd7 3. Te4 !** (pregătind 4. Rf7) **3...Th1 4. Rf7 Tf1+ 5. Rg6 Tg1+ 6. Rf6 Tg2** (sau 6...Tf1+ 7. Rg5 Tg1+ 8. Tg4 şi cîştigă. Dacă 6...Rd6, atunci 7. Td4+ Rc7 8.Td5, sau 7...Rc6 8.Td8 Tf1+ 9. Re5 Te1+ 10. Rf4) **7. Te5 ! Tf2+** (sau 7...Tg1 8. Tg5 şi cîştigă) **8. Rg6 Tg2+ 9. Tg5** şi pionul se transformă în damă.

Nu întotdeauna partea mai tare reuşeşte să obţină victoria. În poziţia din diagrama 403, din cauza intervalului mare (trei coloane) dintre turnul negru şi pionul alb, albul nu poate evita şahul etern : **1...Ta8+ 2. Rd7 Ta7+ 3. Rd6** (sau 3. Re6 Ta6+ 4. Rf5 Rf7) **3...Ta6+ 4. Rd5 Ta5+** (nu se poate juca acum 5. Rc4 din cauza 5... Te5, sau 5. Rc6

403

N. GRIGORIEV, 1937

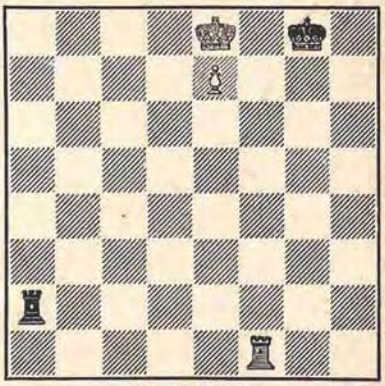
Negrul la mutare face remiză

Ta6+ ! 6. Rc5 din cauza 6...Te6) **5. Rd6 Ta6+**.

Să examinăm acum cîteva variante ale exemplului din diagrama 403. În poziţia din diagrama 404, negrul pierde din cauza poziţiei proaste a regelui său : **1...Ta8+ 2. Rd7 Ta7+ 3. Re6** (sau 3. Rd6 Ta6+ 4. Rc5 Ta8 5. Rc6 Rg7

404

N. GRIGORIEV, 1937



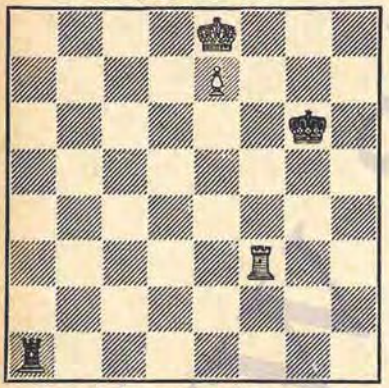
Albul cîştigă

6. Ta1 ! Te8 7. Rd7 — cum a arătat N. Kopaev, în 1955) **3...Ta6+ 4. Re5 !** (datorită acestei mutări regele alb ajunge la g6, ceea ce decide soarta luptei; rău este 4. Rf5 din cauza Rf7) **4...Ta5+ 5. Rf6 !** (dacă regele negru ar fi stat la g7, mutarea aceasta ar fi fost imposibilă) **5...Ta6+ 6. Rg5 ! Ta5+** (dacă 6...Te6, atunci 7. Tf8+ şi albul câştigă, folosind poziţia proastă a regelui negru. La 6...Ta8 urmează 7. Rg6 Tb8 8. Tf6 Ta8 9. Td6, sau 8. Te1 Tb6+ 9. Rf5) **7. Rg6 ! Ta6+ 8. Tf6 ! Ta8 9. Td6.**

În poziţia din diagrama 405 urmează **1...Ta8+ 2. Rd7 Ta7+ 3. Rd6 Ta6+ 4. Rd5 Ta5+ 5. Re4 Ta4+ 6. Re3 Ta3+ 7. Re2 Ta2+ 8. Rf1 Ta1+ 9. Rf2 Ta2+ 10. Rg3 Te2 !**

405

N. GRIGORIEV, 1937



Negrul la mutare face remiză

Dacă ne întoarcem la poziţia din diagrama 403, nu este greu să ne convingem că poziţia turnului alb la b1 sau h1 n-ar fi schimbat rezultatul. Dar cu turnul pe coloana „d" albul ar fi obţinut câştigul (diagrama 406):

1...Ta8+ 2. Rd7 Ta7+ 3. Re6 Ta6+ 4. Td6 Ta8 5. Td8 etc.

Favorabilă albului este şi poziţia turnului pe coloana „e". În poziţia din diagrama 407 urmează: **1...Ta8+ 2. Rd7 Ta7+ 3. Re6** şi câştigă. Dacă deplasăm

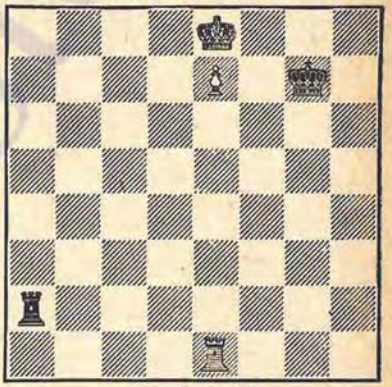
406

N. GRIGORIEV, 1937

Albul câştigă

407

N. GRIGORIEV, 1937

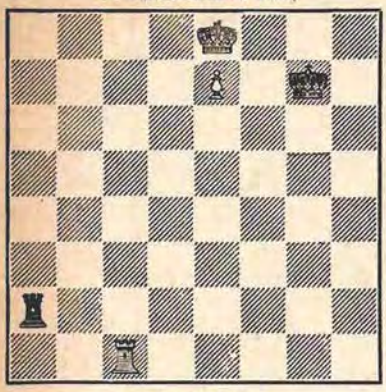


Albul câştigă

turnul alb la c1, atunci survine poziţia din diagrama 408: **1... Ta8+ 2. Rd7 Ta7+ 3. Te7 T:e7+ 4. R:e7 Rf7 5. Rd7** şi câştigă.

Poziţia regelui alb pe linia a şasea este favorabilă în sensul apărării regelui de şahuri, dar în schimb nu e prea activă. De asemenea, pasivă este poziţia regelui pe linia a şaptea.

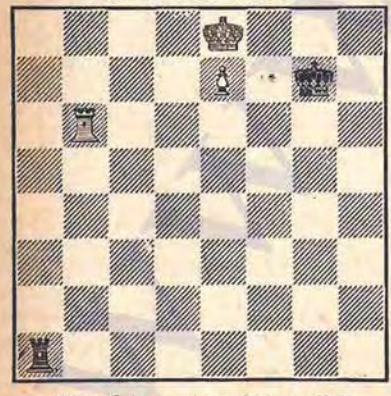
408
N. GRIGORIEV, 1937



Albul cîştigă

În poziţia din diagrama 409 negrul joacă **1...Ta8+ 2. Rd7 Rf7!** (nu 2...Ta7+ ? 3.Re6 ! Ta8 4. Td6 şi cîştigă) **3. Tb1** (inutil este şi 3. Tb7 Te8 ! 4. Rd6 Ta8 !, sau 3.Ta6 Tb8 !,—nu însă 3...Te8 4. Tf6+) **3...Ta7+ 4. Rd8 Ta8+** (nu 4... T:e7 ? din cauza 5. Tf1 + şi cîştigă) **5. Rd7 Ta7+** remiză.

409
N. GRIGORIEV, 1937



Negrul la mutare face remiză

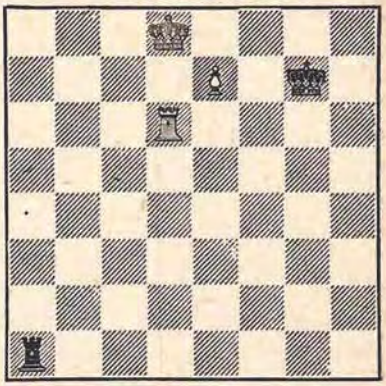
Vezi diagrama 410 : **1...Ta8+ 2. Rd7 Rf7 ! 3. Te1** (sau 3. Tb7 Te8 4. Rd6 Ta8 !) **3...Ta7+ 4. Rd8 Ta8+**. Exact la fel se obţine remiza şi în exemplul

410
N. GRIGORIEV, 1937

Negrul la mutare face remiză

din diagrama 411 : **1...Ta8+ 2. Rd7 Rf7 ! 3. Td1** (sau 3. Ta6 Tb8 4. Te6 Tb7+ 5. Rd8 Tb8+ etc.) **3...Ta7+ 4. Rd8 Ta8+**.

411
N. GRIGORIEV, 1937



Negrul la mutare face remiză

Poziția turnului alb pe ultima linie este foarte favorabilă, deoarece imediat ce regele alb se deplasează de pe cîmpul de transformare a pionului, acesta poate imediat să se transforme în damă. Ca exemplu poate servi poziția din diagrama 412. Aci, deși este la mutare, negrul pierde: **1...Ta7 2. Rd8 !**, sau **1...Ta2 2. Rd7 ! Td2**+ (2...Ta7+ 3. Rd8 !

412

N. GRIGORIEV, 1937

Albul cîștigă

și cîștigă) **3. Re6 !**, sau **1...Td1 2. Td8 !** (se poate și 2. Tb2) **2...Ta1 3. Rd7**, sau **1...Rf6 2. Rf8** etc.

Poziția din diagrama 413 se deosebește de poziția din diagrama 403 printr-un interval mai mic (două coloane) între turnul negru și pion. Această circumstanță își spune cuvîntul asupra rezultatului luptei: **1...Ta8**+ **2.Re7 Ta7**+ **3. Re8 Ta8**+ **4. Rb7 ! Td8 5. Re7** și albul cîștigă. Este necesar să ținem minte această manevră a regelui.

În poziția din diagrama 414 urmează **1...Tb8**+ (altfel 2. Tg1+) **2. Rd7 Tb7**+ **3. Rd8 Tb8**+ **4. Re7 Ta8** (dacă 4...Te8, atunci 5. Rd7 și cîștigă. Acum s-ar părea că negrul obține remiza) **5. Ta1 !** (cu această mutare frumoasă albul alungă turnul negru de pe coloana bună) **5...Th8 6. Rd7** și cîștigă.

413

Albul cîștigă

414

N. GRIGORIEV, 1937

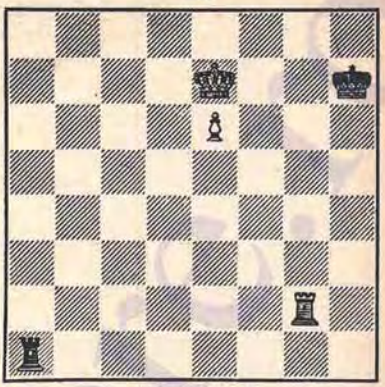
Albul cîștigă

Foarte instructivă este poziția din diagrama 415. După **1...Ta8**+ **2. Re7 Ta7**+ (nu se poate juca 2...Rh7 3. Tf6 ! și cîștigă) **3. Rf6 Ta6**+ **4. Rf5 !** (nu însă 4.Rg5? T:g6+ 5. R:g6+ și negrul e pat). **4...Ta5**+ (4...Ta8 5. Ta6 !, sau 4...T:g6 5. f8D+ !) **5. Rg4** (dacă acum 5...Ta4+, atunci 6. Rg5 Ta5+ 7. Rh6 și cîștigă) **5...Ta8 6. Rg5 !** (s-ar părea că duce la remiză, deoarece negrul își

415

Albul cîştigă

416



Albul cîştigă

îmbunătăţeşte poziţia regelui) **6...Rh7 7. Ta6 !** (cîştigînd un tempo important; acum negrul nu mai are timp să ajungă cu regele la g7) **7...Tb8 8. Rf6 Te8 9. Te6** şi albul cîştigă.

Deci, atunci cînd pionul se află pe penultima linie, partea mai slabă, fiind la mutare, face remiză dacă există următoarele condiţii: regele părţii mai slabe şi turnul său trebuie să se afle pe flancuri diferite, regele nu trebuie să se afle pe ultima linie, iar distanţa dintre el şi pion nu trebuie să depăşească o coloană. În schimb, distanţa dintre turnul părţii mai slabe şi pion trebuie să nu fie mai mică de trei coloane. Turnul părţii mai tare trebuie să aibă o poziţie pasivă (pe linia a şasea sau a şaptea, sau pe coloane depărtate de pion, sau care se află pe flancul ocupat de regele părţii mai slabe).

Diagrama 416 prezintă un final care poate surveni foarte des într-o partidă de şah: **1...Ta7+ 2. Rf6 Ta1** (sau 2...Ta6 3. Rf7 Ta7+ 4. e7 şi cîştigă) **3. e7 Tf1+ 4. Re6 Te1+ 5. Rf7 Tf1+ 6. Re8 Td1 7. Tg4 ! Td2 8. Rf7 Tf2+ 9. Re6 Te2+ 10. Rf6 Tf2+ 11. Re5 Te2+ 12. Te4** şi cîştigă.

În poziţia din diagrama 417 poate urma: **1...Ta7+ ! 2. Rd6 Ta6+ 3. Rd5 Ta5+** remiză prin şah etern, sau se pierde pionul e6.

417

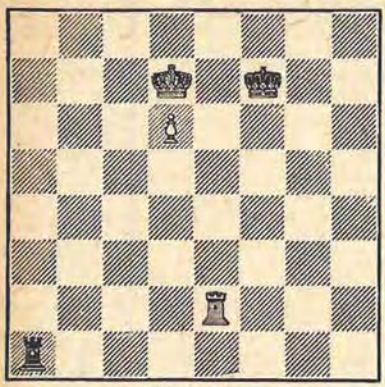
N. GRIGORIEV, 1937

Negrul la mutare face remiză

În poziţia din diagrama 418 urmează: **1...Ta7+ 2. Re6 Ta6+ 3. Re7 Ta7+ 4. Rb6 ! Td7** (sau 4...Ta1 5. d7 şi cîştigă) **5. Re6 Ta7 6. d7** şi albul cîştigă.

În poziţia din diagrama 419 negrul pierde din cauza poziţiei nefavorabile

418



Albul ciştigă

a regelui său pe marginea tablei : **1...Rg7 2. Tg2+** şi ciştigă, sau **1...Ta7+ 2. Rf6 Ta8** (dacă 2...Ta1, atunci 3. Tb8+ Rh7 4. e7 şi ciştigă) **3. Tg2+ Rf8 4. e7+**

419

Albul ciştigă

etc. Dacă însă turnul alb stă la f2 (diagrama 420) negrul obţine forţat remiza : **1...Ta7+ 2. Rf6 Rf8 !** (posibilitatea acestei mutări este determinată de poziţia nefavorabilă a turnului la f2) **3. Tb2 Tf7+ !** (o combinaţie foarte

420

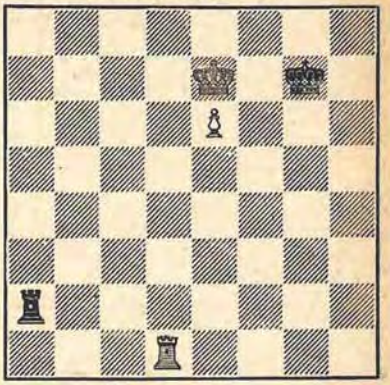
Negrul la mutare face remiză

interesantă de pat) **4. Re5 Tf1** şi s-a ajuns la o poziţie de tipul celei din diagrama 397. Poziţia turnului alb la e2 n-ar schimba rezultatul.

Exemplul 421 este unul dintre cele mai importante în teoria finalurilor : **1...Ta7+ ! 2. Td7** (la poziţia de remiză a lui Philidor duce 2. Rd6 Rf8 3. Tb1 Ta6+ 4. Re5 Ta2. Ca răspuns la 2. Rd6 negrul poate juca şi 2...Ta6+, sau

421

N. GRIGORIEV, 1937

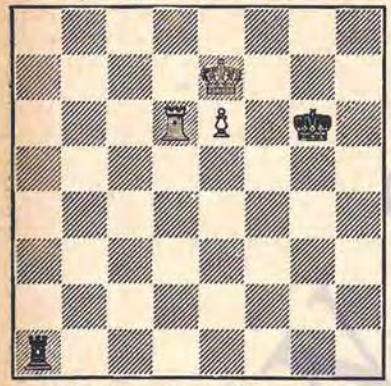


Negrul la mutare face remiză

2...Rf6 3. e7 Ta6+ ! Dacă în ultima variantă albul joacă 3. Tf1+, atunci urmează 3...Rg7 4. e7 Ta6+ etc. — vezi diagrama 403. În sfîrşit, ca răspuns la 2. Re8, negrul joacă 2...Rf6 remiză) **2...Ta8** (sînt posibile şi alte răspunsuri — vezi varianta A) **3. Td8** (dacă 3. Rd6+ atunci 3...Rf6 4. Tf7+ Rg6 5. Tf1 Ta6+, sau 3. Tc7 Rg6 4. Tb7 Rg7 5. Rd6+ Rf6 cu remiză. Dacă 3. Td6, atunci trebuie jucat numai 3...Rg6, vezi diagrama 422. Dacă în poziţia iniţială din diagrama 421 regele negru ar fi stat la g6, atunci negrul s-ar fi putut salva cu 3...Rg7) **3...Ta7+ 4.Rd6**

422

N. GRIGORIEV. 1937



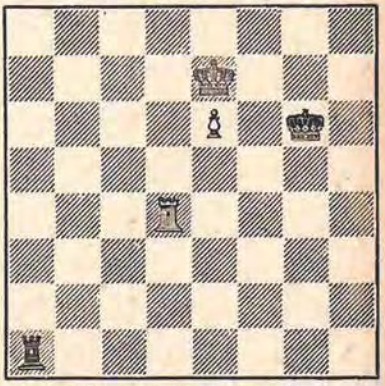
Negrul mută şi face remiză

(sau 4.Td7 Ta8, sau 4.Re8 Rf6) **4...Ta6+ !** (nu se poate juca 4...Rf6, din cauza 5. Tf8+ Rg7 6. e7 şi cîştigă) **5. Re5 Ta5+ 6. Td5 Ta1** (se poate juca şi 6...Ta8) **7. Td7+ Rf8.** Dacă **6...Ta8 7. Td7+** trebuie jucat numai 7...Rg6, deoarece la **7...Rf8,** ar urma **8. Rf6 !**

Varianta A. **2...Ta1** (turnul poate fi retras şi pe alte cîmpuri de pe coloana „a", afară de a6, de exemplu : 2...Ta5 3. Re8+ Rf6 4. e7 Re6 ! 5. Rf8 Tf5+ ! 6. Re8 Ta5 7. Td1 Ta8+ 8. Td8 Ta7 ; dacă 3. Td6, atunci numai 3...Ta8 — vezi diagrama 422. Rău este 2...Ta6, din cauza 3. Re8+ Rf6 4. e7 Re6 5. Rf8 ! şi cîştigă, deoarece acum negrul nu mai poate da şahul necesar pe coloana „f") **3. Td6.** La varianta examinată mai sus duce 3. Re8+ Rf6 4. e7 Re6 5. Rf8 Tf1+ 6. Re8 Ta1 remiză. Dacă 3. Rd6+, atunci negrul răspunde 3...Rf6 4. Tf7+ Rg6 remiză — vezi mai sus. Poziţia care a survenit după mutările arătate mai sus (2...Ta1 3. Td6) este arătată în diagrama 422. Negrul obţine remiza în felul următor : **1...Ta8 !** (singura mutare. Dacă 1...Rg7, atunci 2. Re8 ! şi cîştigă, de exemplu : 2...Rf6 3. e7+ Rg7 4. Td2 !, sau 2...Ta8+ 3. Td8 Ta6 4. e7 ! Rf6 5. Rf8. De asemenea, rău este 1...Ta7+ ? 2. Re8 ! Rf6 3. e7+ !, sau 2...Ta8+ 3.Td8 ! Ta7 4.e7 cu cîştig în toate variantele. Dacă în poziţia iniţială turnul negru ar fi stat deja la a8, atunci trebuie jucat 1...Rg7 !. Dacă, în afară de aceasta, regele negru ar fi stat la g7, atunci este bine 1...Rg6 !) **2. Td8** (sau 2. Td7 Rg7 — vezi mai sus) **2...Ta7+ 3. Rd6 Ta6+ ! 4. Re5 Ta5+ 5. Td5 Ta8.** Poziţia regelui negru pe linia a şaptea nu schimbă nimic. Nu influenţează rezultatul nici poziţia turnului alb la c6 sau b6. Dacă e la mutare, albul cîştigă şi prin **1.Re8 Ta8+ 2.Td8 Ta1 3.e7** etc. Dacă e la mutare, albul cîştigă şi în poziţia din diagrama 423 :

423

N. GRIGORIEV. 1937



Albul la mutare cîştigă

1. Re8 ! Rf6 2. e7 Re6 (sau 2... Ta8+ 3. Td8) **3. Te4+**. Albul n-ar reuşi însă să cîştige dacă în poziţia iniţială turnul alb ar fi deplasat de la d4 la d5 sau d7: ca răspuns la 2...Re6 el n-ar mai avea la dispoziţie şahul cu turnul. Negrul la mutare obţine remiza prin **1...Ta7+ 2. Td7 Ta8** etc.

Următorul exemplu (diagrama 424) se deosebeşte foarte puţin de precedentul : **1...Ta8 !** şi remiză, de exemplu : **2. Te8 Ta7+ 3. Re6** (sau 3. Rf8 Rg6, sau 3. Te7 Ta8 4. Td7 Tb8 5. Re7 Rg6) **3...Ta6+ 4.Rf5 Ta5+ 5.Te5 Ta8**. Dacă e la mutare însă, albul cîştigă : **1. Rf8 ! Ta8+** (1...Ta2 2. f7 Ta8+ 3. Te8 Ta7 4. Td8 ! Rg6 5. Td6+ Rh7 6. Re8 !, sau 2...Ta7 3. Tf6 ! Dacă 1...Rg6, atunci 2. f7+) **2. Te8 Ta1 3. f7 Ta7 4. Td8 Tb7 5. Re8 !** etc.

424

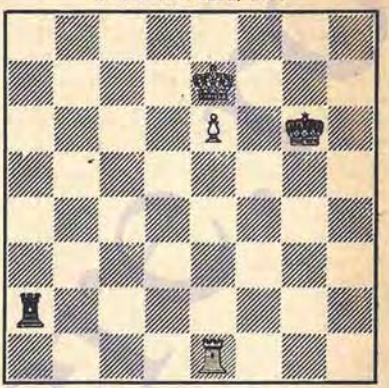
N. GRIGORIEV, 1937

Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

În exemplul din diagrama 425 faptul că între turnul negru şi pion sînt trei coloane distanţă, permite obţinerea remizei : **1...Ta7+ !** (nu 1...Ta6 din cauza 2. Tg1+ ! Rf5 3. Rf7) **2. Rd8 Ta8+ !** (la pierdere duce 2...Rf6 3. e7 !) **3. Rd7** (sau 3. Rc7 Rf6 4. e7 Rf7 5. Rd7 Ta7+ remiză) **3...Ta7+ 4. Rd6** (4. Rc6 Rf6)

425

I. RABINOVICI, 1936



Negrul la mutare face remiză

4...Ta6+ 5. Rc7 Ta8 (nu 5... Rf6 din cauza 6. e7 Ta7+ 7. Rd6 Ta6+ 8. Rc5) **6. Rb7 Te8 7. Re7 Ta8 ! 8. Rd7 Ta7+** etc.

Poziţia din diagrama 426 a fost considerată multă vreme ca pierdută

426

N. GRIGORIEV, 1937

Negrul la mutare face remiză
Turnul alb poate sta şi mai sus — pînă la cîmpul a6 inclusiv şi, de asemenea, pe coloanele „f" şi „h"

pentru negru. Grigoriev a reuşit să demonstreze că negrul la mutare poate face remiză: **1...Tb7+ 2. Rd6** (sau 2. Rd8 Tb8+ 3. Rc7 Tb2 — vezi mai jos) **2...Tb6+ !** (nu însă 2...Rf8 3. Ta8+ şi 4. e7, sau 2...Rf6 3. Tf1+ şi 4. e7) **3. Rd7** (dacă 3. Rd5, atunci 3...Rf6) **3...Tb7+ ! 4. Rd8 Tb8+ ! 5. Rc7 Tb2** (cu ameninţarea 6...Rf8) **6. Tf1 Ta2 !** (negrul trebuie să mărească intervalul dintre turnul său şi pion) **7. e7 Ta7+ 8. Rd6 Ta6+**.

Poziţia lui Grigoriev (diagrama 427) se deosebeşte de precedenta numai prin poziţia regelui negru, dar aci albul obţine cîştigul: **1...Tb7+ 2. Rd8 ! Tb8+**

427

N. GRIGORIEV, 1937

Albul cîştigă

(sau 2...Rf6 3. e7 ! Tb8+ 4. Rc7 Te8 5. Rd6 ! Tb8 6. Tf1+ Rg7 7. Rc7 ! Ta8 8. Ta1 ! şi cîştigă) **3. Rc7 Tb2 4. Te1 !** (în exemplul precedent mutarea aceasta se para prin răspunsul Rf8) **4...Tc2+ 5. Rd7 Td2+ 6. Re8 Ta2 7. e7 Ta8+ 8. Rd7** şi albul cîştigă.

Exemplul 428 se deosebeşte de poziţia din diagrama 425 prin poziţia turnului negru, care se află acum la un interval de două coloane (în loc de trei) faţă de pion: **1...Tb7+ 2. Rd8** (2. Rd6 Rf8) **2...Tb8+ 3. Rd7 !** (3. Rc7 Ta8 4. e7

428

N. GRIGORIEV, 1937

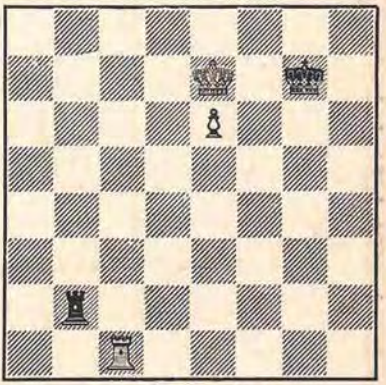
Albul cîştigă

Rf7) **3...Tb7+ 4. Re8 Te7 5. Rd8 Ta7** (5...Rf6 6. Tf1+) **6. e7** şi cîştigă.

Foarte interesant este exemplul lui Grigoriev (diagrama 429), în care albul obţine cîştigul printr-o manevră fină cu regele: **1...Tb7+ 2. Rd8 Rf6 3. e7**

429

N. GRIGORIEV, 1937

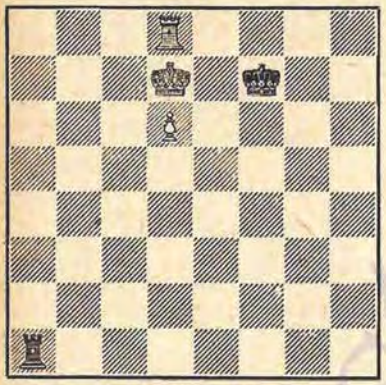


Albul cîştigă

Tb8+ 4. Rd7 ! Tb7+ 5. Rd6 ! Tb6+ 6. Rc7 ! Te6 7. Rd8 ! Td6+ 8. Re8 !

Să examinăm acum finalurile în care turnul părții mai tari ocupă cîmpul de transformare a pionului. Dintre exemplele de acest gen, poziția din diagrama 430 este cea mai simplă. Negrul la mutare obține remiza: **1...Ta7+ 2. Re6 Ta6+ 3. Rb7 Ta1** remiză, de exemplu: **4. Tc8 Re6 5. Tc6 Rd7**, sau

430



Negrul la mutare face remiză

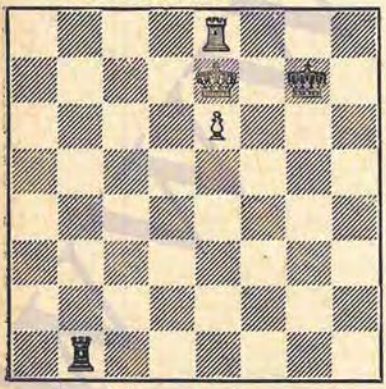
4. Td7+ Re6 5. Td8 Td1 6. Te8+ Rd7. Dacă însă în poziția inițială regele negru ar sta la f6, atunci albul ar cîștiga jucînd **4. Te8.**

Poziția din diagrama 431 se deosebește de exemplul precedent numai prin faptul că toate piesele sînt deplasate cu o coloană spre dreapta: **1...Tb7+** (se poate juca și 1...Ta1) **2. Rd6 Tb6+ 3. Re7** (3. Rd7 Tb7+) **3...Ta6** (sau 3...Tb1 remiză) **4. e7 Rf7.**

În poziția din diagrama 432 albul cîștigă: **1...Ta1! 2. Te8 Ta7+ 3. Re6 Ta6+** (3... Re6 4. Te8+ și 5. d7) **4. Re7 Ta7+ 5. Rb6 Td7 6. Re6.**

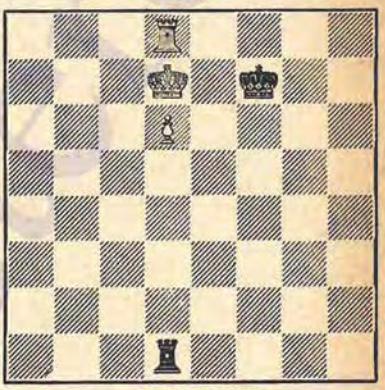
431

N. GRIGORIEV, 1937



Negrul la mutare face remiză

432

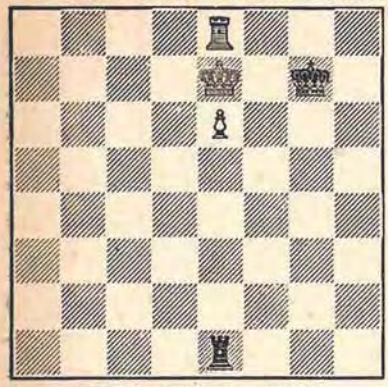


Albul cîștigă

Finalul de turnuri din diagrama 433 este cîștigat pentru alb: **1. Ta8!** de exemplu: **1...Tb1 2. Rd7 Tb7+** (2...Rf6 3. Tf8+ și 4. e7 cu cîștig, sau 2...Td1+ 3. Re8 Rf6 4. e7 Te1 5. Ta6+ Rg7 6. Ta2 și cîștigă) **3. Re6 Te7 4. Rd6 Rf6 5. Tf8+.** Însă mutarea **1. Ta8!** nu este singura cale de cîștig. Maestrul sovietic Rovner a demonstrat că albul poate cîștiga de asemenea prin **1. Td8, 1. Te8** și **1. Tb8.** Ca exemplu, să examinăm una din variante: **1. Tb8 Ta1 2. Re8!** (mutarea lui Rovner, care n-a fost prevăzută în analiza lui Tarrasch) **2...Rf6** (sau 2...Ta7 3. e7 Rf6 4. Tb6+ Rg7 5. Te6 și cîștigă, sau 2...Te1 3. e7 Rf6 4. Tb6+ Rg7 5. Tb2 și cîștigă)

433

S. TARRASCH şi D. ROVNER, 1937



Albul la mutare — ciştigă
Negrul la mutare — remiză

434

D. ROVNER, 1937

Albul la mutare — ciştigă
Negrul la mutare — remiză

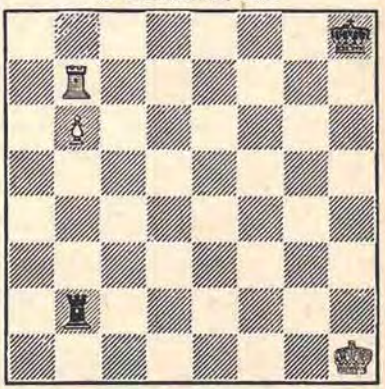
3. e7 ! Re6 4. Tb6+ Re5 5. Rf7 Tf1+ 6. Rg7 Tg1+ 7. Tg6 şi ciştigă. Dacă **1. Td8 Ta1 2. Re8 Rf6 3. e7 Re6**, atunci **4. Tb8 Ta6 5. Rf8**, sau **4...Ta2 5. Tb6+**. Negrul la mutare obţine remiza : **1...Ta1 !** (nu este bine 1...Tb1 ? 2. Ta8 ! Tb7+ 3. Rd6 Tb6+ 4. Rd7 Tb7+ 5. Rc6 Te7 6. Rd6 şi ciştigă) **2. Td8 Ta7+ 3. Td7** (3. Rd6 Ta6+ 4. Re5 Ta5+ 5. Td5 Ta8, sau 5...Ta1, vezi diagrama 421) **3...Ta8** (sînt posibile şi alte retrageri ale turnului pe coloana „a", în afara diagramei 421) **4. Tb7 Rg6 !** etc., cum s-a arătat în analiza diagramei 422.

Aprecieri preţioase a făcut Rovner asupra poziţiei din diagrama 434. El a demonstrat că pentru a obţine victoria albul poate juca nu numai **1. Ta8**, dar şi **1. Tb8**, **1. Te8**, **1. Td8**, sau **1. Te8 Ta1 2. Rf8 !** (compară cu mutarea 2. Re8 ! în poziţia din diagrama 433) **2...Rg6 3. f7 Rf6 4. Te8 Ta2** (sau 4...Ta6 5. Rg8 şi ciştigă) **5. Te6+ Rf5 6. Rg7 Tg2+ 7. Rh7 Th2+ 8. Th6** şi ciştigă. Negrul la mutare face remiză, în poziţia lui Rovner : **1...Ta1** (suficient este şi 1...Tb1, după care intervalul între turn şi pion este de trei coloane) **2. Te8 Ta7+ 3. Te7 Ta8** (turnul poate fi mutat pe oricare cîmp de pe coloana „a", în afară de a6) **4. Re6+ Rg6 5. Tg7+** (sau 5. f7 Rg7 ! remiză) **5...Rh6 6. Tg1** (sau 6. Tb7 Rg6) **6...Ta6+** şi albul nu poate evita şahul etern, sau pierderea pionului.

Poziţia lui Tarrasch, din diagrama 435, este remiză : **1. Rg1 Rg8 2. Rf1** (sau 2. Tb8+ Rf7 ! remiză, de exemplu :

435

S. TARRASCH, 1908

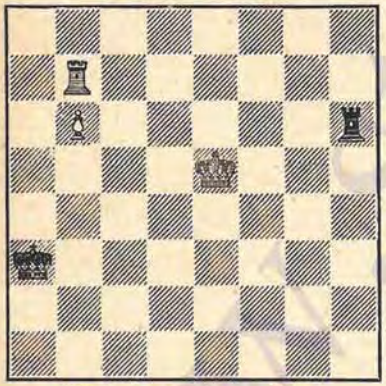


Remiză

3. Rf1 Re7 ! 4. b7 Rd7 5. Th8 T:b7. Dacă 3. b7, atunci nu 3...Re7, din cauza 4. Th8, iar 3...Rg7 !, de exemplu : 4. Rf1 Rh7 5. Re1 Rg7 6. Rd1 Rh7 7. Rc1 Tb6 8. Rc2 Rg7 9. Rc3 Rh7 10. Rc4 Rg7 11. Rc5 Tb1 12. Rc6 Tc1+ 13. Rb6 Tb1+ 14. Rc5 Rh7 remiză) **2...Rf8 3. Tb8**+ (sau 3. Re1 Re8 4. Rd1 Rd8 5. Rc1 Tb5 6. Rc2 Rc8 7. Tc7+ Rb8 8. Tc6 Rb7 remiză) **3...Re7 ! 4. b7 Rd7 5. Th8 Re7** etc. Deosebit de interesant este studiul lui Grigoriev (diagrama 436) : **1. Ta7**+ **! Rb4 2. b7 Tb6 3. Ta1 ! !** (dacă 3. Rd4, atunci 3...Td6+ 4. Re5 Tb6 !, iar 3. Rd5 se pareză prin 3...Rb5 !) **3... Rc3** (sau 3...Rc4 4. Tc1+ Rd3

436

N. GRIGORIEV, 1937



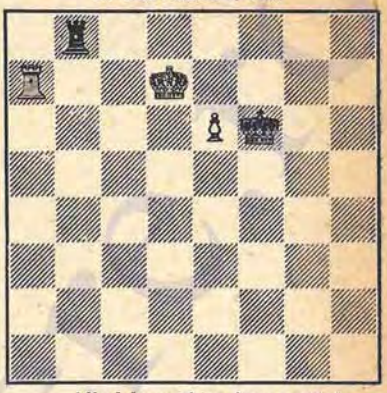
Albul la mutare cîştigă

5. Tc7 şi cîştigă) **4. Tc1**+ **Rb2 5. Tc7 Rb3 6. Rd5 Rb4** (ce a obţinut albul ?) **7. Tc1 ! !** (albul repetă întreaga manevră, dar cu regele la d5) **7...Ra3 8. Ta1**+ **Rb2 9. Ta7 Rb3 10.Re5 Tb4 11. Ta1 Tc4**+ **12. Rd5.**

Exemplul lui Grigoriev din diagrama 437 este o urmare a poziţiilor fundamentale : „În faţa noastră se află o poziţie tipică de zugzwang reciproc : pentru ambele părţi este în egală măsură nefavorabil să fie la mutare, cu alte cuvinte, nici albul, nici negrul, fiind

437

N. GRIGORIEV, 1937



Albul la mutare face remiză
Negrul la mutare — albul cîştigă

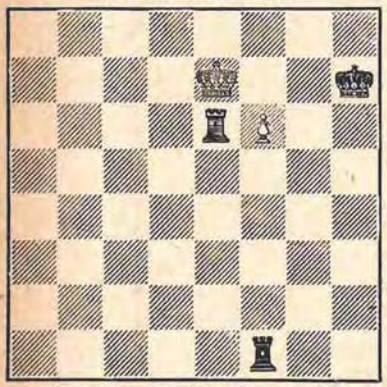
la mutare, nu-şi pot atinge scopul" scria Grigoriev în 1937. Într-adevăr, dacă la mutare este albul, atunci urmează : **1. e7** (1. Rd6 Tb6+, sau 1. Tc7 Ta8 ! 2. Tb7 Rg7 ! 3. Re7 Rg6 ! 4. Tb1 Ta7+ sau 1. Ta6 Tb7+ 2. Rd6 Te7 !, sau 1. Ta1 Tb7+ 2. Rd6 Tb6+ 3. Rd5 T:e6) **1...Rf7 2. Ta1** (2. Rd6 Re8 !, sau 2. Rc7 Te8 3. Rd6 Tb8 4. Rd7 Te8 şi albul nu-şi poate îmbunătăţi poziţia figurilor) **2...Tb7**+ **3. Rd8 ! Tb8**+ **4. Re7 Te8** (se poate juca şi 4...Tb2) **5. Rd6 T:e7.** Dacă la mutare e negrul, atunci urmează : **1...Rg6** (la 1...Rg7 albul răspunde 2. Re7 !, de exemplu : 2...Rg6 3. Ta1 Tb7+ 4. Rd8 ! Tb8+ 5. Rc7 Tb2 6. Tc1 ! şi cîştigă, sau 2...Rg8 3. Rf6 ! Tf8+ 4. Rg6 Tb8 5. Tg7+ Rh8 6. Tf7 Rg8 7. e7 Te8 8. Rf6 Ta8 9. Tg7+ şi 10. Rf7, sau 2...Tc8 3. Ta1 ! Tc7+ 4. Rd8 Tb7 5. e7, sau 2...Tb1 3. Ta8 ! Tb7+ 4. Rd6 Tb6+ 5. Rd7 Tb7+ 6. Rc6 cu cîştig în toate variantele. Ca răspuns la 1...Tb1 sau 1...Th8, urmează 2. e7 !, de exemplu : 1...Th8 2. e7 Rf7 3. Ta1, sau 2...Th7 3. Rd8. Dacă 1...Tb1 2. e7 Td1+, atunci 3. Re8 şi cîştigă) **2. Ta1 !** (2. Re7 ? Rg7 3. Ta1 Tb7+ 4. Rd6 Tb6+ 5. Rd7 Tb7+

6. Rd8 Tb8+ 7. Rc7 Tb2 8. Tf1 Ta2) **2...Tb7+** (sau 2...Rf6 3. Tf1+ Rg7 4. e7 şi cîştigă) **3. Rd8 Rf6** (sau 3...Tb8+ 4. Rc7 Tb2 5. Te1 ! şi cîştigă) **4. e7 ! Tb8+ 5. Re7 Te8 6. Rd6 Tb8 7. Tf1+ Rg7 8. Re7 Ta8 9. Ta1 !** şi albul cîştigă.

În poziţia din diagrama 438 albul nu poate cîştiga : **1...Rg6 ! 2. Te2 Ta1 !** (2...T:f6 3. Tg2+) **3. Tg2+ Rh7 4. f7 Ta7+** etc.

438

G. KASPARIAN, 1946

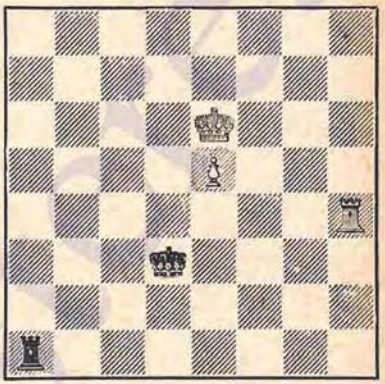


Negrul la mutare face remiză

Să trecem acum la cazurile cu pioni pe linia a cincea (vezi diagrama 439). După **1...Ta6+ 2. Re7 Ta7+ 3. Rb6 Ta2** (sau 3... Td7 4. Rc6) **4. d6,** survine o poziţie cunoscută (compară cu poziţia din diagrama 418).

Exemplul 440 ilustrează separarea regelui pe orizontală : **1...Ta6+ 2. Rf7 Ta7+ 3. Rf6 Ta6+ 4. e6** şi cîştigă.

440



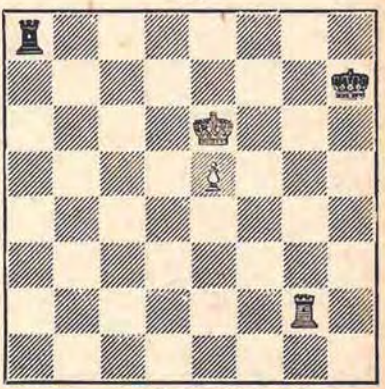
Albul cîştigă

Exact în acelaşi fel se obţine cîştigul şi în poziţia din diagrama 441, deoarece

439

Albul cîştigă

441



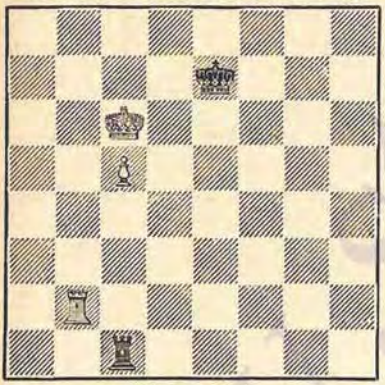
Albul cîştigă

negrul nu poate împiedica înaintarea pionului pe penultima linie: **1...Ta6+** (sau 1...Tg8 2. T:g8 R:g8 3. Rd7 şi cîştigă, sau 1...Te8+ 2. Rf6 Tf8+ 3. Re7 Ta8 4. e6 Ta1 5. Rf7 Tf1+ 6. Re8 Ta1 7. e7 şi cîştigă) **2. Rf7 Ta7+ 3. Rf6 Ta1 4. e6 Tf1+ 5. Re7 Ta1 6. Rf8 Ta8+ 7. Rf7 Ta1 8. e7 Tf1+ 9. Re8 Td1 10. Tg4** şi albul cîştigă.

În poziţia din diagrama 442 albul cîştigă, chiar dacă la mutare e negrul: **1...Rd8** (altfel urmează 2. Td2 şi cîştigă) **2. Tb8+ Re7 3. Te8! Ta1 4. Rb7 Tb1+**

442

M. EUWE. „Curs de lecţii şahiste", 1931



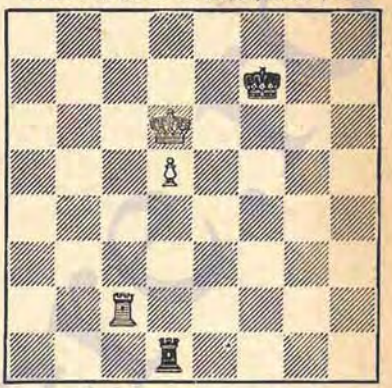
Albul cîştigă

(sau 4...Rd7 5. c6 şi cîştigă) **5. Re7 Ta1 6. c6 Ta7+ 7. Rb6 Ta1 8. Th8 Tb1+ 9. Rc7 Ta1 10. Th2 Ta7+ 11. Rb6 Ta1 12. Td2.**

Într-un alt exemplu (diagrama 443) albul cîştigă numai dacă este la mutare: **1. Te2! Ta1 2. Rc6 Ta6+ 3. Rc7! Ta7+ 4. Rb6 Ta1 5. d6** etc. Cu negrul la mutare urmează: **1...Re8! 2. Te8+** (dacă 2. Th2, atunci 2...Td3!) **2...Rf7 3. Td8** (nu este mai bine 3. Tb8 Td2, sau 3. Rc6 Re7!) **3...Ta1!** (e momentul să se treacă la atacurile de flanc. Se ameninţa 4. Rc7 şi 5. d6 — iată motivul pentru care albul şi-a apărat pionul cu ultima mutare) **4. Re6** (dacă 4. Tc8,

443

M. EUWE. „Curs de lecţii şahiste", 1931

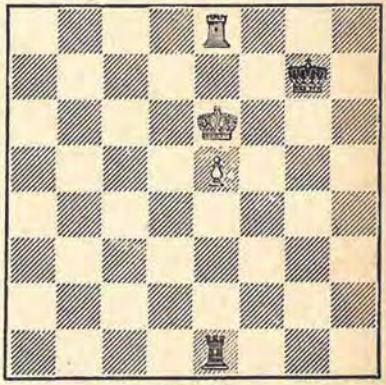


Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

atunci 4...Td1! 5. Tc7+ Re8) **4...Ta6+** (se poate juca şi 4...Re7) **5. Rb7 Ta1 6. Re7 Ta7+ 7. Rb6 Ta1.**

Poziţia turnului în spatele pionului şi atacurile de flanc constituie cele mai bune arme ale apărării. În poziţia din diagrama 444 se ajunge la remiză, indiferent cine este la mutare: **1... Ta1!** Cu albul la mutare: **1. Rd7 Ta1** (nu

444



Remiză

1...Rf7? 2. e6+ Rf6 3. Tf8+ și cîștigă) **2. Te8** (sau 2. e6 Ta7+ 3. Rd6 Ta6+ etc.) **2...Ta7+ 3. Te7 Ta8! 4. e6 Rf6 5. Tb7** (sau 5. e7 Rf7) **5...Rg7!** și s-a ajuns la o poziție cunoscută din diagrama 437; sau **1. Ta8 Te2! 2. Rd6 Rf7.**

Poziția regelui părții mai slabe pe cîmpul de transformare este nefavorabilă atunci cînd turnul părții mai slabe se află pe o coloană alăturată celei pe care se află pionul. Deosebit de nefavorabilă este poziția figurilor negre în poziția din diagrama 445: **1...Td1 2.Re6!** (la remiză duce 2. Rf6? Tf1+ 3. Re6 Rf8 4. Th8+ Rg7 5. Te8 Te1) **2...Rf8** (după 2...Rd8 3. Th8+ Rc7 4. Re7

445

Din analiza lui N. KOPAEV, 1955

Albul cîștigă

Td7+ 5. Rf6, albul cîștigă) **3. Tf7+! Rg8** (acum regele alb poate ocupa cîmpurile f6 și e7. Nu salvează 3...Re8, de exemplu: 4. Ta7 Rf8 5. Ta8+ Rg7 6. Re7 Tb1 7. e6) **4. Td7!** (aducînd cu tempo turnul la o poziție mai bună) **4...Te1 5. Rf6 Tf1+ 6. Re7 Ta1** (dacă 6...Rg7, atunci decide 7. Re8+! Rg6 8. e6, iar 6...Tf7+ 7. Rd6 Tf1 8. e6 este, de asemenea, fără speranță) **7. Td2!** (nu 7. e6? din cauza 7...Rg7) **7...Ta7+ 8. Rf6 Tf7+ 9. Re6 Tf1** (dacă 9...Ta7. atunci 10. Td8+) **10. Ta2! Rg7 11. Ta7+ Rg6 12. Ta8! Rg7 13. Re7 Tf7+ 14. Rd6** etc.

În exemplul 446 turnul negru are o poziție mai bună: **1...Rf8** (se poate juca și 1...Tb4, de exemplu 2. Rf6 Tf4+ 3. Re6 Rf8) **2. Rf6 Tf4+ 3. Re6 Te4 4. Tf7+ Re8 5. Ta7 Rf8!** și remiza este inevitabilă.

446

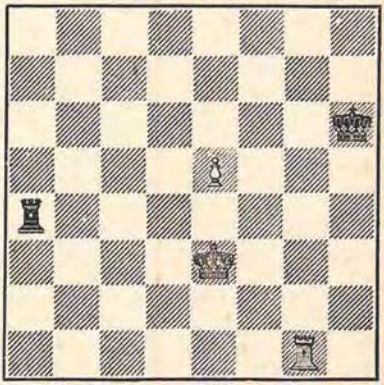
Din analiza lui N. KOPAEV, 1955

Negrul la mutare face remiză

Interesantă este poziția din diagrama 447, în care albul cîștigă: **1. Rd3!**

447

A. CHÉRON, 1926



Albul cîștigă

Tb4 (dacă 1...Rh5, atunci se poate juca 2. e6!, de exemplu: 2...Ta6 3. Re4! T:e6+ 4. Rf5 şi cîştigă, sau 2...Rh6 3. e7! Ta8 4. Re4 Te8 5. Rf5 T:e7 6. Rf6 şi cîştigă, sau 2...Rh4 3. Tg8! Ta7 4. Re4 şi cîştigă) **2. e6! Tb6 3. Te1 Tb8 4. e7 Te8 5. Rd4 Rg7 6. Rd5 Rf7 7. Rd6 Ta8** (sau 7...Th8 8. Rd7) **8. Tf1+ Rg7 9. Ta1! Tb8 10. Re7 Te8 11. Rd7.**

În poziţia din diagrama 448, negrul se salvează: **1...Rh5 2. g6+ Rh6 3. Td6 Tg2** (negrul trebuie să mute turnul la g5 numai ca răspuns la Tf6. Dacă

448

I. RABINOVICI. „Endspiel", 1938

Negrul la mutare face remiză

3...Tg5, atunci 4. Tf6 şi negrul este obligat să părăsească cîmpul g5: 4...Tg1 5. Tf2 T:g6 6. Th2+) **4. Tf6** (dacă 4. Te6, atunci 4...Tg1, sau 4. g7+ Rh7 şi pionul se pierde) **4...Tg5!** (acum mutarea aceasta este indicată) **5. Tf1 Tf5+! 6. T:f5** pat.

Această combinaţie de pat o găsim şi în următorul studiu al lui Grigoriev (diagrama 449): **1. Tf5!** (cu scopul de a aduce în luptă regele. Greşit este 1. Tf4 g3! 2. Tg4 Tc3 3. Rf7 Rc2 4. Rg6 Rd2 5. Rh5 Re2 6. Rh4 Rf2 7. Rh3, deoarece la aceasta negrul poate răspunde 7...Tf3! şi albul e în zugzwang, de exemplu: 8. Ta4 g2+ 9. Rh2 g1D mat, sau 8. Tg7 Tf8! 9. T:g3 Th8+ şi

449

N. GRIGORIEV. 1937

Albul la mutare face remiză

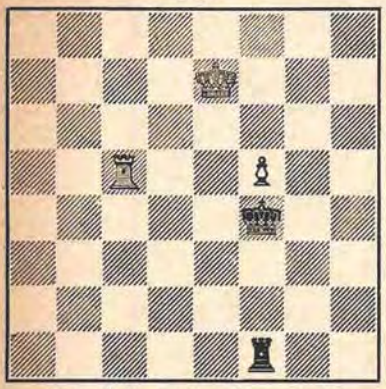
cîştigă. Nu este bine nici 1. Tg7 Tc4 2. Rf7 Tc7+ şi cîştigă, sau 2. Rd7 Te4! 3. Rd6 Rc3 4. Rd5 Rd3 5. Ta7 Re3 şi cîştigă şi, de asemenea, 1. Rd7 Tg6 2. Tf1 g3! 3. Re7 g2 4. Tg1 Rc3 5. Rf7 Tg3 6. Rf6 Rd4 7. Rf5 Re3 şi cîştigă) **1...g3!** (dacă 1...Tg6, atunci 2. Rf7. Numai la remiză duce 1...Rc3 2. Tg5 Tc4 3. Rf7 Rd3 4. Rg6 Re3 5. Rh5 Rf3 6. Rh4 Tf4 7. Ta5 g3+ 8. Rh3) **2. Tg5 Tc3 3. Rf7 Re2 4. Rg6 Rd2 5. Rh5 Re2 6. Rh4 Rf2 7. Rh3** (acum s-a ajuns la o poziţie care a survenit şi în diagrama 448) **7...Tf3 8. Tg4! Tf7 9. Tf4+! T:f4** — pat.

Poziţia din diagrama 450 este dată în cartea lui I. Rabinovici, „Endspiel", ca fiind cîştigată pentru alb. Kasparian a demonstrat însă că negrul poate obţine remiza printr-o apărare exactă: **1...Rg5 2. f6+ Rg6 3. Te6 Tf2 4. Te6 Tf1 5. Te2.** Aci se termină analiza lui I. Rabinovici. Mutările următoare au fost propuse de Kasparian) **5...Ta1 6. Tg2+ Rh7 7. f7** (sau 7. Td2 Rg6 8. f7 Ta7+ remiză) **7...Ta7+** etc.

În studiul lui Keres (diagrama 451) albul obţine remiza de o manieră curioasă: **1. Rg4!** (cu ameninţarea 2. Te8 Te2 3. Rf4) **1...e3 2. Ta3! e2 3. Ta1**

450

I. RABINOVICI, 1938 şi G. KASPARIAN, 1946

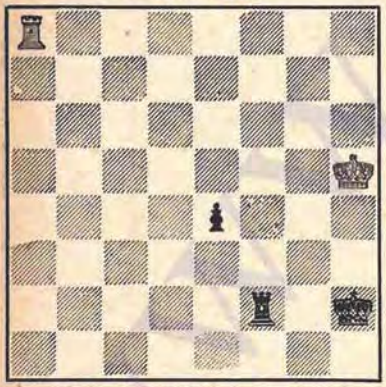


Negrul la mutare face remiză

(dacă 3...Tf1, atunci 4. Ta2) **3...Rg2 4. Te1 ! Rh2 5. Ta1 !** şi negrul nu-şi poate îmbunătăţi poziţia figurilor.

451

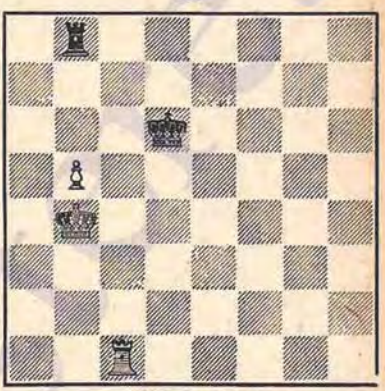
P. KERES, 1951



Albul la mutare face remiză

Finalurile de turnuri în care turnul părţii mai slabe atacă pionul din faţă, de pe cîmpul lui de transformare, iar regele părţii mai slabe este separat de pion, au fost analizate amănunţit de Chéron. Critica analizei lui Chéron a fost făcută de Grigoriev în articolul „Turn şi pion contra turn (Despre unele poziţii tip Chéron)". În exemplul 452 albul obţine cîştigul chiar cu negrul la mutare : **1...Rd7** (dacă regele negru ar fi stat deja la d7 sau d8, atunci negrul

452



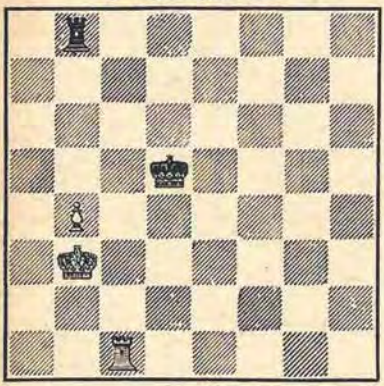
Albul cîştigă

ar fi obţinut remiza cu 1...Tc8) **2. Ra5 ! Ta8+ 3. Rb6 ! Tb8+** (altfel urmează 4. Rb7 şi cîştigă) **4. Ra6 Ta8+ 5. Rb7 Ta2 6. b6.**

Dacă pionul n-a ajuns decît pe linia a patra, atacul frontal cu turnul poate fi uneori mai favorabil chiar decît şahurile laterale (vezi diagrama 453). Aci existenţa a trei linii (orizontale) între turnul apărării şi pion asigură remiza chiar cu albul la mutare : **1. Ra4 Ta8+ 2. Rb5 Tb8+ !** (negrul trebuie să folosească în mod maxim posibilităţile atacului frontal. Dacă întîrzie, atunci negrul pierde, de exemplu : 2...Rd6 3. Tc6+ Rd7 4. Rc5 !, sau 3...Rd5 4. Ta6 Tb8+ 5. Ra5 Rc4 6. Tc6+ Rd5 7. b5 ; la variante similare duce 2...Rd4 3. Tc6 ! Rău este şi 2...Th8 3. Ra6 Ta8+ 4. Rb7 !, sau 3... Th6+ 4. Ra5) **3. Ra5 Ta8+ !**

453

S. TARRASCH, 1908



Remiză

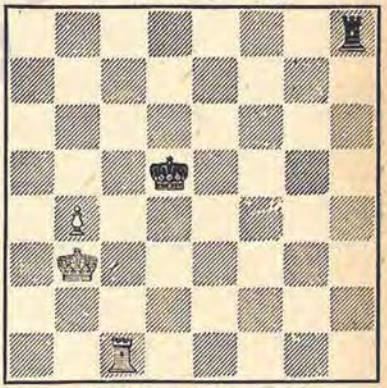
4. Rb6 (încercînd să ajungă la b7) **4...Tb8+ ! 5. Ra5 Ta8+** şi regele alb trebuie să se întoarcă la b3. Nimic nu dă **1. Tc5+ Rd6 2. Ra4 Ta8+ 3. Rb5** (3. Ta5 Tb8 4. b5 Rc5, sau 4. Ta6+ Rc7 cu remiza asigurată) **3...Tb8+ !** (şi aci renunţarea la şahurile frontale duce la pierdere, de exemplu : 3...Rd7 4. Tc4 ! Tb8+ 5. Ra6 Ta8+ 6. Rb7 Ta4 7. Tc7+ şi 8. b5) **4. Rc4 Tb7** (se poate juca şi 4...Th8, dar rău este 4...Tb6 ? 5. b5 ! Tb7 6. Tc6+ Rd7 7. Rc5 Tc7 8. Rb6 T:c6+ 9. b:c6+ Rc8 10. c7, sau 4...Rd7 ? 5. b5 Tc8, din cauza 6. b6 ! T:c5+ 7. R:c5 Rd8 8. Rd6 Rc8 9. Rc6) **5. b5 Tc7** remiză. Cea mai bună şansă este **1.Tc4 ! Rd6 !** (nu 1...Tb7 ? 2. Tc8 ! Rd6 3. Ra4 şi albul reuşeşte să-şi înainteze pionul : 3...Rd7 4. Tc4 Tb8 5. Ra5 Rd6 6. Ra6 Rd5 7. Th4 Rc6 8. b5+ T:b5 9. Th6+. Dacă 1...Th8 ?, atunci 2. b5) **2. Ra4 Rd5 !** (cu scopul de a lipsi de apărare pionul b4, deoarece altfel regele alb ajunge la b7 — vezi mai sus. Pierde atît 2...Rd7 3. Ra5 ! Ta8+ 4. Rb6, cît şi 2...Ta8+ 3. Rb5 Tb8+ 4. Ra6 Rd5 5. Th4 ! etc.) **3. Tc5+** (dacă 3. Tc7, atunci 3... Rd6 4. Ta7 Rc6 5. Ra5 Tb5+ iar 3.Th4 Rc6 4. b5+ Rb6 nu necesită explicaţii) **3...Rd6 4. Ra5 Ta8+ 5. Rb5 Tb8+** şi s-a ajuns la o poziţie care a survenit mai sus, în varianta cu mutarea 1. Tc5+.

Cu negrul la mutare trebuie jucat : **1...Rd6**, de exemplu : **2. Ra4 Ta8+ 3. Rb5 Tb8+ 4. Ra5 Ta8+ 5. Rb6 Tb8+**, sau **2. Tc4 Rd5 3. Tc5+ Rd6** sau **2. Tc5 Tb6 3. Ra4** (dacă 3. Rc4, atunci 3...Tc6 remiză) **3...Tb8 4. Ra5 Ta8+ 5. Rb5 Tb8+ 6. Rc4 Tb7** cu remiză în toate variantele. Dacă în poziţia iniţială regele negru ar sta la d4, atunci albul la mutare ar cîştiga prin : **1. Te6** (merge şi 1. Tc5) **1...Rd5 2. Ta6 Rd4 3. Ra4 Rc4 4. Tc6+ Rd5 5. b5** etc.

Interesante şi preţioase din punct de vedere tactic sînt variantele acestei poziţii, analizate de Grigoriev (vezi diagrama 454) : **1. b5 ! Th4** (relativ cea mai bună continuare. Foarte rău este 1...Tb8 2. Rb4, vezi mai sus, diagrama 452) **2. Te8 !** (nu 2. b6 ? din cauza

454

N. GRIGORIEV, 1937



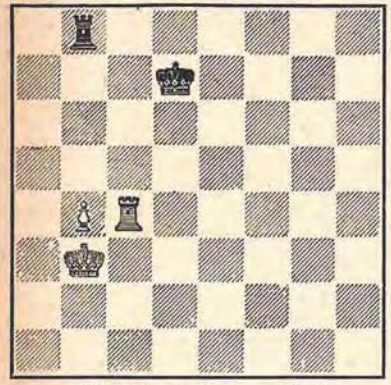
Albul la mutare cîştigă

2...Th6 !) **2...Tg4** (dacă 2... Rd6, atunci 3. b6, deoarece acum mutarea 3...Th6 nu mai are nici un sens) **3. Re3 !** (ameninţînd 4. b6) **3...Tg6** (3...Tg1 4. Rb4, sau 3...Th4 4. b6 Th7 5. Rb4) **4. Rb4** şi negrul nu poate face nimic împotriva **5. Ra5** urmat de înaintarea pionului.

Nu mai puţin important este exemplul 455. Albul la mutare cîştigă, deoarece pionul său este apărat de turn: **1. Ra4** (ameninţînd 2. b5) **1...Ta8+ 2. Rb5 Tb8+** (sau 2...Rd6 3. Tc6+ etc.

455

N. GRIGORIEV, 1937



Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

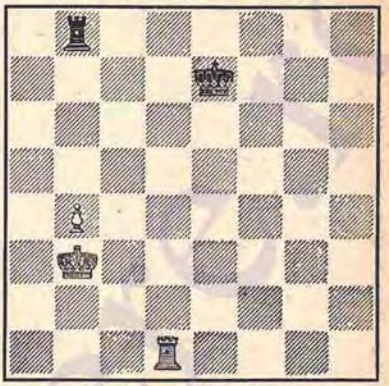
— vezi exemplul 453) **3. Ra6 Ta8+ 4. Rb7.** Cu negrul la mutare partida este remiză: **1...Te8! 2. T:e8 R:e8 3. Ra4 Rb8! 4. Ra5 Ra7.**

Grigoriev a analizat amănunţit o serie de poziţii cu pionul pe linia a patra, a treia şi a doua, regele părţii mai slabe fiind separat de pion de două, trei sau chiar patru coloane. Grigoriev nu numai că a verificat, a precizat şi a corectat analizele lui Chéron, dar a descoperit şi idei complet noi. Iată, de exemplu, cum se obţine remiza în poziţia din diagrama 456: **1. Td4!** (apărînd pionul) **1...Re6 2. Re4 Te8+** (sau 2...Re5 3. Td5+! Re6 4. b5 Tc8+ 5. Tc5 Rd7 6.b6! şi cîştigă) **3.Rb5 Tb8+** (sau 3...Re5 4. Th4! Rd5 5. Ra6 Rc6 6. b5+) **4. Re6** (se poate juca şi 4. Ra6) **4...Te8+ 5. Rb7 Th8 6. b5.**

Albul are cîştigul asigurat şi în poziţia din diagrama 457, de exemplu: **1. Td6! Re5 2. Ta6 Rd5 3. Ra4 Re4**

456

N. GRIGORIEV, 1937

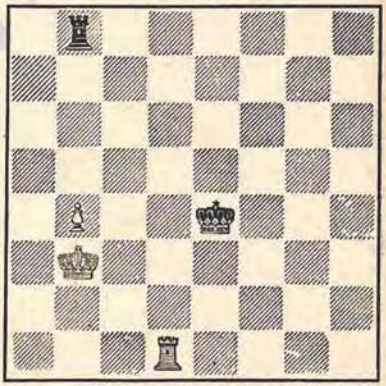


Albul la mutare cîştigă

4. Tc6+ Rd5 5. b5. În afara acestei metode destul de simple, Grigoriev a arătat şi o altă cale, mai complicată: **1. Td7 Re5 2. Re4,** cu variantele: **2...Te8+ 3. Rb5 Tb8+ 4. Re5 Tc8+ 5. Rb6.**

457

N. GRIGORIEV, 1937



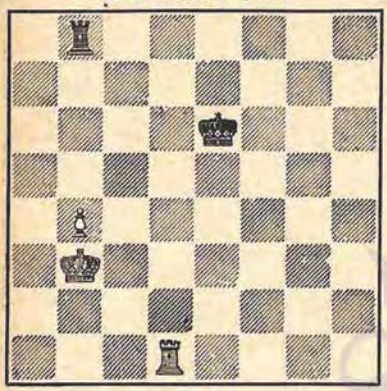
Albul la mutare cîştigă

Tb8+ 6. Tb7, sau **2...Re6 3. Ta7!** (nu însă 3. Th7 Rd6 4. b5 Ta8 5. Rb4 Ta1 etc.) **3...Rd6 4. b5!** (cu ideea de a aduce

regele la a5) **4...Te8+ 5. Rb4 Te7** (nici această apărare nu ajută) **6. b6!** (nu însă 6. Ta6+ Rd7 7. b6 Tc1! 8. Ta8 Tb1+! 9. Rc5 Tb2! etc.) **6...Tc1 7. Rb5**. Numai avînd regele la e6 sau e5 negrul poate obține remiza (vezi diagrama 458), de exemplu: **1. Td4 Re5!**

458

N. GRIGORIEV, 1937



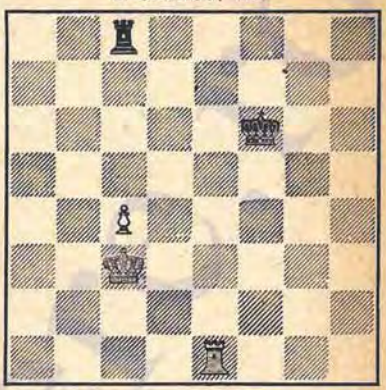
Remiză

2. Td7 Re6 3. Td4 (nu merge 3. Ta7, din cauza 3...Rd6 4. Ra4 Rc6 5. Ra5 Tb5+) **3...Re5 4. Rc3 Te8+** (se poate juca și 4...Th8 5. b5 Tb8 6. Tb4 Rd5, sau 6. Th4 Rd6 cu remiză) **5. Te4 Tb8 6. Tc6! Rd5 7. Ta6 Te8+ 8. Rb3 Tc6! 9. Ta7 Tb6** (merge și 9...Tc8) **10. Tc7 Rd6 11. Tc1 Tc6** și **12...Rc7**. Atacînd turnul, negrul nu dă timp adversarului să-și îmbunătățească poziția. Este necesar să subliniem că rezultatul la care s-a ajuns în analiza poziției din diagrama 458 este valabil numai pentru pionul de pe coloana calului. Cu pionul pe coloana nebunului (și, se înțelege, de pe coloanele centrale), partea mai tare are resurse suplimentare, care-i permit să obțină victoria.

În poziția lui Chéron (diagrama 459) albul cîștigă: **1. Rb4! Tb8+ 2. Ra5 Te8 3. Rb5 Tb8+ 4. Ra6!** (cu pionul de pe coloana calului, albul n-are la

459

A. CHÉRON, 1926



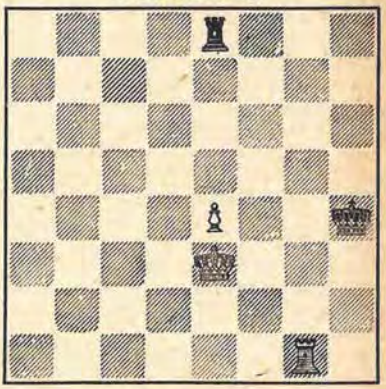
Albul la mutare cîștigă

dispoziție această mutare) **4...Te8 5. Tc1! Re5 6. Rb7! Tc5 7. Rb6 Te8 8. c5 Rd5 9. c6 Tb8+ 10. Ra7.**

Într-o altă poziție a lui Chéron (diagrama 460), albul se folosește de poziția nefavorabilă a regelui negru la marginea tablei: **1. e5! Rh5** (sau 1...T:e5+ 2. Rf4 și cîștigă) **2. Re4 Rh4 3. Rf5** și cîștigă.

460

A. CHÉRON, 1926

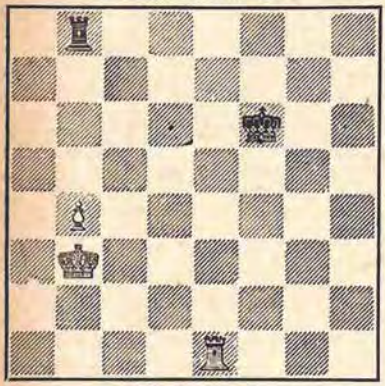


Albul la mutare cîștigă

Dacă distanţa dintre pion şi regele părţii mai slabe este de trei coloane, atunci partea mai tare cîştigă de obicei, indiferent cine este la mutare. În poziţia din diagrama 461 regele alb are posibilitatea să manevreze în limitele

461

N. GRIGORIEV, 1937

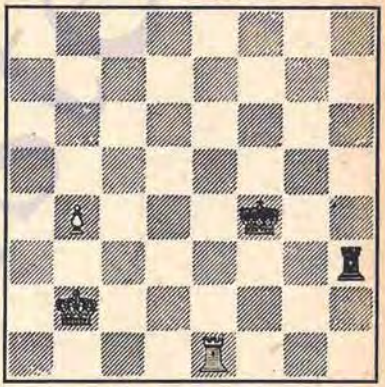


Albul cîştigă

unei mari porţiuni de tablă: **1. Re4 Te8+ 2. Rd5 Tb8 3. Re5 Te8+ 4. Rd6 Tb8 5. Tb1!** (metoda aceasta am mai întîlnit-o, dar cu pionul de pe coloana nebunului, în poziţia din diagrama 459. În cazul de faţă, în afară de aceasta, regele alb stinghereşte pe regele negru. După 5. Tf1+ Rg6 6. Rc5 Tc8+ 7. Rd4 Td8+ 8. Rc3 Tc8+ 9. Rb3 albul poate obţine o poziţie similară poziţiei din diagrama 468, în care între regele negru şi pion distanţa este de patru coloane) **5...Rf7 6. b5 Re8 7. Rc7** (se poate juca şi 7.b6 Rd8 8. b7 şi cîştigă) **7...Ta8 8.b6** şi cîştigă. La cîştig duce şi **1. Te4 Rf5** (la 1...Rf7 albul joacă 2. Rc4 Tc8+ 3. Rd5 Tb8 4. Rc6 Tc8+ 5. Rb7, iar dacă 1...Tb7, albul răspunde 2. Rc4! Rf5 3. Te1 Tc7+ 4. Rd5 Tb7 5. Rc5 Tc7+ 6. Rb6 şi înaintarea pionului este asigurată) **2. Te7 Rf6 3. Ta7 Re6 4. Re4 Te8+** (4...Rd6 5. b5 Tb6 6. Rb4 Tb8 7. Ra5 Rc5 8. Tc7+ Rd6 9. b6) **5. Rb5 Rd6** (sau 5...Tb8+ 6. Rc5 Tc8+ 7. Rb6 Tb8+ 8. Tb7 şi cîştigă) **6. Ra5! Re6 7. b5+ Re5 8. b6 Re6 9. Ra6 Tb8 10. Tc7+**. Rezultatul se poate schimba dacă regele alb este separat de pion pe linia a treia. În poziţia lui Grigoriev (diagrama 462), albul obţine cîştigul numai dacă este la mutare: **1. Re2!** (cu scopul de a pregăti înaintarea pionului, deoarece 1. b5? Th5 duce la pierderea pionului. Greşit este şi 1. Te8? din cauza 1...Rf5, de exemplu: 2. b5 Td3! 3. b6 Td6 4. Tb8 Re6 5. Ra3 Rd7 6. Ra4 Rc6 7. Ra5 Td1, sau 5. b7 Tb6+! 6. Rc3 Rd7 remiză. La remiză duce şi 1. Tc1 Re5 2. Tc3 T:c3, sau 1. Ta1 Re5 2. Ta3 Th2+ 3. Rb3 Rd6)

462

N. GRIGORIEV, 1937



Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

1...Rf5 (nu este mai bine 1...Tg3 2. b5 Tg5 3. b6 Tc5+ 4. Rd3 Tb5 5. Te6 Rf5 6. Rc4 Tb1 7. Th6 Re5 8. Rc5 Tc1+ 9. Rb5 Rd5 10. b7 Tb1+ 11. Ra6 Rc5 12. Ra7 şi cîştigă, sau 3...Tb5 4. Tb1) **2. b5 Rf6** (pentru alte continuări, vezi variantele A şi B) **3. b6 Rf7 4. Tb1!** (nu 4. b7? Th8 5. Rc3 Tb8 6. Tb1 Re7 remiză) **4...Th8 5. Rc3 Re6 6. Rb4! Rd7 7. Tc1!** (separînd din nou regele de pion) **7... Te8 8. Te5 Tc6 9. Rb5!**

(forțînd trecerea într-un final de pioni) **9...T:e5+ 10. R:e5** și cîștigă.

Varianta A. **2...Tg3 3.b6 Tg7** (sau varianta B) **4. Re3 Tb7 5. Tb1 Re6 6. Re4 Rd7 7. Rb5 Re8 8. Ra6! Td7** (sau 8...Rb8? 9. Th1 și cîștigă) **9. Th1 Td8 10. Ra7 Td7+ 11. Ra8** și cîștigă.

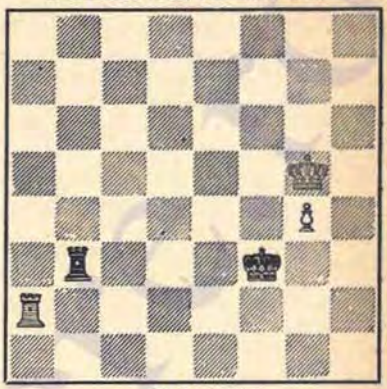
Varianta B. **3...Tg8 4. Re3 Tb8 5. Tb1 Re6 6. Re4 Rd7 7. Rb5 Re8** (7...Tb7 8. Ra6 Rc8 9. Th1 și cîștigă, sau 7...Ta8 8. b7 și cîștigă) **8. Te1+!** (greșit este 8. Rc6? Tb7! 9. Th1 din cauza 9...Tc7+!, sau 8. Ra6? Ta8+) **8...Rb7** (sau 8... Rd7 9. Ra6 și cîștigă) **9. Te7+ Ra8 10. Ta7** mat. Negrul la mutare obține remiza: **1...Rf5! 2. b5** (sau 2. Rc2 Rf6 3. b5 Th5 4. Tb1 Re6 5. b6 Th8 6. Rc3 Rd6 7. Rb4 Rc6 remiză, sau 4. b6 Tc5+! 5. Rd3 Tb5 și pionul se pierde, deoarece cîmpul e6 este inaccesibil turnului alb) **2...Td3!** (dacă 2...Tg3, atunci 3. Rc2! și cîștigă — vezi mai sus; sau 2...Th5 3. Te3 și cîștigă. Rău este de asemenea 2...Rf6 3. b6! și dacă 3...Th8 sau 3...Th7, atunci 4. Rc3, ajungînd la aceleași poziții ca în variantele A și B) **3. Re2** (3. Te8 Td5 4. Tb8 Re6 5. Rc3 Rd7 cu remiză sau 3. b6 Td6 și pionul se pierde) **3...Td5 4. Tb1** (4. b6 Tc5+ și 5...Tb5) **4...Te5+** (se poate juca și 4...Re6) **5. Rd3 Re5 6. b6 Te8 7. b7 Tb8 8. Re4 Rd6** etc.

Dintre finalurile cu pionul pe linia a patra merită atenție încă două exemple. În poziția din diagrama 463, albul cîștigă după **1...Tb8** (cu scopul de a aplica atacul frontal. Dacă 1...Tb4, atunci 2. Rh5!, iar 1.... Tb5+ 2. Rh4 Tb4 se parează prin 3. Rh5) **2. Ta3+** (separînd regele de pion) **2...Re4 3. Rh6!** (nu cîștigă nici 3. Ta4+ Rf3 4. Rh6 Th8+ 5. Rg7 Th4, nici 3. Ta6 Rf3 4. Tg6 Rg3! 5. Rh6 Rh4 6. g5 Th8+ 7. Rg7 Ta8) **3...Rf4** (nu este mai bine 3...Tb6+ 4. Rh5! și cîștigă, sau 3...Th8+ 4. Rg7 și cîștigă) **4. g5 Th8+ 5. Rg7** și albul cîștigă.

În poziția din diagrama 464 decide **1. Rg4! Tc8** (dacă 1...Rc4, albul trebuie să joace 2. Td5! separînd regele advers

463

I. RABINOVICI, „Endspiel", 1938

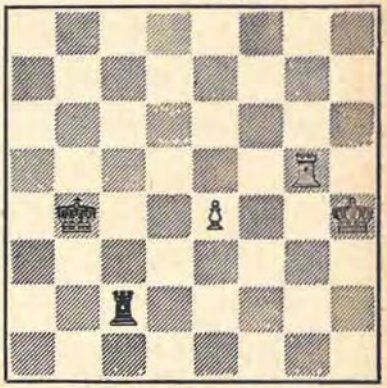


Albul cîștigă

de pion, de exemplu: 2...Tf2 3. Td1 și 4. e5, sau 2...Ta2 3. Td1 Ta5 4. Rf4 și 5. e5. Dacă 1...Td2, atunci 2. Rf5 Rc5 3. Re6 Rc6 4. Td5 Th2 5. Td1 Th6+ 6. Rf5 Th5+ 7. Rf6 Th6+ 8. Rg5 Te6 9. Rf5 și cîștigă; dacă 1...Te2, atunci 2. Rf5 Rc5 3. Re6+ Rd4 4. e5 Rc5 5. Re7 și cîștigă; dacă 1...Tf2.

464

C. SALVIOLI, 1887



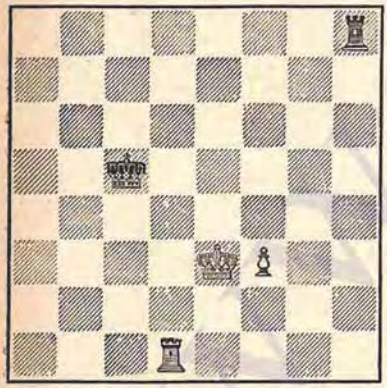
Albul la mutare — cîștigă
Negrul la mutare — remiză

atunci 2. Td5 Rc4 3. Td1 şi cîştigă) **2. Td5 ! Re4** (2...Tf8 3. e5 !, sau 2...Tg8+ 3. Rf5 Tf8+ 4. Re5 cu variantele: 4...Te8+ 5. Rd4 şi cîştigă, sau 4...Rc4 5. Td6 ! Te8+ 6. Rf5 Tf8+ 7. Tf6 cîştigînd ca în varianta principală) **3. Td6 ! Tg8+** (altfel 4. e5) **4. Rf5 Tf8+ 5. Tf6 ! Td8 6. Tf7 ! Rd4 7. e5 Rd5 8. e6 Rd6 9. Rf6 !** şi cîştigă.

Cu negrul la mutare, în poziţia lui Salvioli nu se poate obţine decît remiză: **1...Te2 !** (nu 1....Rc4 2. Rg4 Rd4, din cauza 3. Rf3 ! urmat de 4. Td5+) **2.Te5** (nu sînt mai bune nici celelalte răspunsuri: 2. Tg4 Rc5 ! 3. Rg5 Rd6 4. Rf6 Tf2+ remiză, sau 2. e5 Rc5 3. Rg4 Rd5 4. Rf5 Tf2+ remiză) **2...Re4 3. Rg4 Rd4 4. Rf5 Tf2+ 5. Re6 Tf4.**

În poziţia din diagrama 465 albul reuşeşte să-şi îmbunătăţească poziţia figurilor: **1. f4 ! Te8+ 2. Rf3 Tf8 3. Rg4 Tg8+ 4. Rh5 Tf8 5. Rg5 Tg8+ 6. Rh6 ! Tf8 7. Tf1 Rd5 8. Rg7 Tf5 9. Rg6 Tf8**

465



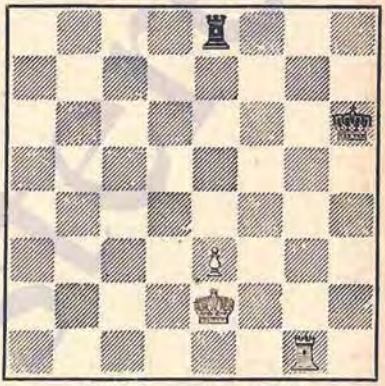
Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

10. f5 şi cîştigă. Cu negrul la mutare însă, poziţia este remiză: **1...Te8+ !** (salvează şahurile frontale) **2. Rf4 Tf8+ 3. Rg4 Tg8+ 4. Rh3** (sau 4. Rh5 Tf8, de exemplu, 5. Td3 Rc4, sau 5. Tf1 Rd6 remiză) **4...Tf8 5. Rg3 Tg8+ 6. Rf2 Tf8 !**

Dacă regele părţii mai slabe se află la marginea tablei, această circumstanţă dă părţii mai tari posibilităţi suplimentare. Am mai văzut un exemplu asemănător cu pionul pe linia a patra (diagrama 460). În poziţia din diagrama 466 albul cîştigă prin **1. Rd3** (cu ameninţarea de a înainta pionul) **1...Td8+ 2. Re4 Te8+ 3. Rd5 Td8+ 4. Re5 Te8+ 5. Rf6** (dacă acum 5...Rh5, atunci 6.

466

A. CHÉRON. 1927
(variantă dintr-un studiu)



Albul la mutare cîştigă

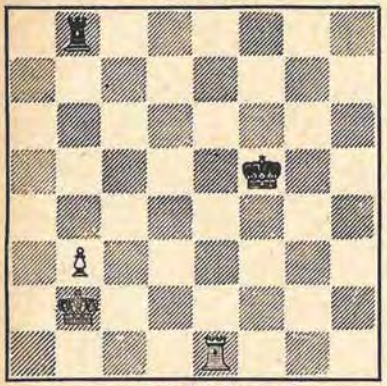
Te1 ! Rg4 7. e4 şi cîştigă. Greşit ar fi 6. e4 ? din cauza 6...T:e4 ! 7. Rf5 Ta4 ! 8. Th1+ Th4 remiză; nu însă 7...Th4 8. Tg8 ! şi cîştigă) **5...Tf8+ 6. Re7 Tf5 7. e4 ! Te5+ 8. Rf6 Th5 9. e5.**

Cum am avut prilejul să ne convingem, partea mai tare aplică metoda înaintării maxime a regelui său, urmată de apărarea pionului cu turnul din spate. Aceasta se numeşte, aşa cum a propus Grigoriev, *metoda combinată.*

În poziţia din diagrama 467 cîştigul se obţine în modul următor: **1. Rc3** (amenînţînd înaintarea pionului) **1...Te8+ 2. Rd4 Tb8** (trebuie să atragem atenţia asupra tacticii negrului — el nu dă şahuri neîntrerupte, deoarece ele n-ar folosi decît înaintării regelui alb — ci alternează şahurile cu atacurile asupra pio-

467

N. GRIGORIEV, 1937



Albul cîştigă

nului) **3. Rc4 Tc8+ 4. Rd5 Tb8** (4...Td8+ 5. Rc6 Tc8+ 6. Rb7 Tc3 7. Tb1 Re6 8. b4 etc.) **5. Tb1 !** (se poate juca şi 5. Tf1+ Rg6 6. Rc4 Tc8+ 7. Rd3 Tb8 8. Rc3 Tc8+ 9. Rb2 Tb8, trecînd în poziţia uşor cîştigată din diagrama 468) **5...Rf6** (nu este mai bine 5...Tb5+ 6. Rc6 ! Tb4 7. Rc5 Tb8 8. b4 Re6 9. Rc6 ! şi cîştigă. Nimic nu dă nici 6. Rc4, deoarece după 6...Tb8 este necesar răspunsul 7. Rd5, revenind la vechea poziţie, deoarece după 7. b4? Re6 8. Td1 Tc8+ survine o poziţie de remiză — — vezi diagrama 458) **6. b4 Re7 7. Rc6** şi cîştigă. Este interesant că metoda combinată nu poate fi folosită dacă la mutare este negrul : **1...Rf6 2. Rc3** (în loc de aceasta trebuie jucat 2. Tc4 ! Rf5 3. Te3 ! cu cîştig, vezi mai jos, diagrama 473) **2...Tc8+ 3. Rd4 Tb8 4. Rc4 Tc8+ 5. Rd5 Tb8 6. Tb1 ? Re7 7. Rc6 Tb4 !** (singura apărare. Referitor la 7...Rd8, vezi varianta A) **8. Te1+** (8. Rc5 Tb8 9. b4 Rd7 ! 10. Th1 Tg8, sau 8. Tb2 Rd8 9. Td2+ Rc8 10. Th2 Rb8 cu remiză) **8...Rd8 9. Te3 Th4 ! 10. Te5 Th6+** (nu 10...Tb4 din cauza 11. Tb5) **11.Rb7 Th7+ 12.Rb8 Rd7 13.Te5 Th4 14. Tb5** (14.Ra7 Tb4) **14...Rc6 15.Tb7 Rc5**, remiză din cauza ameninţării **16...Tb4**.

Varianta A. **7...Rd8 8. Td1+ Re8 9. Th1** şi cîştigă, sau **8...Re8 9. Td3 Re7 10. Td7+ Re8 11. Tb7 Te8+ 12. Rb6** şi **13. b4** cu cîştig. Dacă în ultima variantă se joacă **9...Te8+**, atunci **10. Rb7 Te5 11. Rb6 Te8 12. b4 Tb8+ 13.Re5 Te8+ 14. Rb5 Tb8+** (altfel 15. Ra6) **15. Re4 Te8+ 16. Rb3 Re7** (sau 16...Tb8 17. Td5 Re7 18. b5 Re6 19. Rc4 Tc8+ 20. Tc5 Tb8 21. Tc6+ etc.) **17. Td4 !** (17. b5? Td8 !) **17...Tb8 18. Re4 Te8+ 19. Rb5** şi cîştigă. La **7...Rd8** se poate juca de asemenea **8. b4 Te8+ 9. Rb6** (nu însă 9. Rb7 Tc7+ 10. Rb6 Rc8 11. Th1 Tb7+ etc.) **9...Te4 10. b5 Re8 11. Th1 Tb4 12. Th8+ Rd7 13. Tb8 ! Tb1 14. Ra7 Ta1+ 15. Rb7** şi cîştigă.

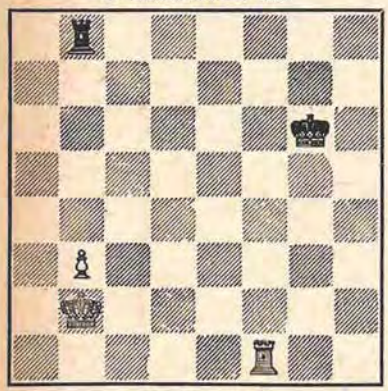
Dacă regele negru stă la **f4**, albul cîştigă indiferent cine este la mutare : **1. Re3 Te8+ 2. Rd4 Tb8** (2...Td8+ 3. Rc5 Tc8+ 4. Rd6 şi cîştigă, de exemplu : 4...Td8+ 5. Rc7 Td4 6. Rc6 Tb4 7. Tb1, sau 4...Tb8 5. Tb1 Re4 6. b4 Rd3 7. b5 Rc2 8. Rc7 !) **3. Tb1 !** (după 3. Rc4 Tc8+ 4. Rd5 Tb8 5. Tb1 Re3 ! 6. b4 Rd3 ! partida e remiză, de exemplu : 7. b5 Rc2 8. Tb4 Rc3 9. Tc4+ Rb3 10. Tc5 Rb4, sau 7. Rc5 Rc2 8. Th1 Tc8+ 9. Rd6 Tb8 10. Th4 Rc3 11. Rc5 Tc8+ sau, în sfîrşit, 7. Rc6 Rc2 8. Rc7 Tb5 9. Rc6 Tb8. Nimic nu dă nici 6. Rc4 Rd2 7. Tb2+ Rc1 ! 8. Th2 Tc8+ 9. Rd5 Td8+ 10. Rc6 Tb8 11. Th3 Rc2. Se poate juca şi 3. Tf1+ Rg5 4. Rc4 Tc8+ 5. Rd5 Tb8 6. Tb1 trecînd într-o variantă a poziţiei din diagrama 468) **3...Rf5 4. Rd5 Rf6 5. b4 Re7 6. Re6** şi cîştigă. Cu negrul la mutare urmează : **1...Rf5 2. Re3** şi cîştigă — — vezi mai sus, sau **1...Th8 2. b4 !** (se poate juca şi 2. Rc3) **2...Th3 3. Re2** şi cîştigă (vezi diagrama 462). Dacă **1...Rf3**, atunci **2. Re3 Te8+ 3. Rd4 Tb8 4. Tb1 !** (trebuie împiedicat contrajocul regelui negru ; rău este 4. Rc4 Tc8+ 5. Rd5 Tb8 6. Tb1 Re3 remiză — vezi mai sus) **4...Re2 5. b4 Rd2 6. b5 Re2 7. Tb4** şi cîştigă. Iată pentru ce regele alb ar fi trebuit să rămîie pe cîmpul d4 — de acolo el nu lasă regele negru să ajungă

la c3. La **1...Rf3** se poate juca şi **2. Te5** (cu scopul de a separa regele negru pe orizontală) **2...Rf4 3. Te5!** (se poate juca, de asemenea, şi 3. Ta5, sau 3. Th5 — vezi diagramele 470 şi 471) **3...Re4 4. Re3** şi câştigă.

Înainte de a studia poziţia din diagrama 472, trebuie să examinăm o serie de exemple ajutătoare care au, desigur, şi însemnătate de sine stătătoare. În poziţia din diagrama 468,

468

N. GRIGORIEV, 1937



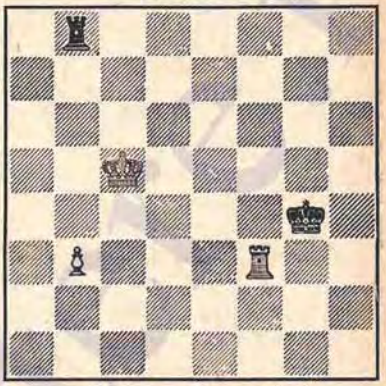
Albul câştigă

regele părţii mai slabe este separat la patru coloane de pion, ceea ce asigură câştigul, indiferent cine este la mutare: **1. Re3 Te8+ 2. Rd4 Tb8 3. Re4 Te8+ 4. Rd5 Tb8** (mai slab este 4...Td8+ 5. Rc6 Tc8+ 6. Rb7 Tc5 7. Rb6, sau 5...Tb8 6. Tb1 Tb4 7. Rc5 Tb8 8. b4 Rf7 9. b5) **5. Tb1 Rf7 6. b4!** (6. Rd6 Tb4) **6...Re7 7. Re6! Rd8 8. Td1+**, sau **8. b5 Tc8+ 9. Rb6 Tc2 10. Th1 Tb2 11. Th8+ Rd7 12. Tb8 Tb1 13. Ra7.** Rezultatul nu se schimbă chiar dacă negrul e la mutare.

Nu este greu nici exemplul 469: **1. Td3! Te8+ 2. Rb6 Tb8+ 3. Rc7 Tb4 4. Re6 Rf4** (sau 4...Tb8 5. Td4+ Rf5 6. b4 Re5 7. Th4 şi câştigă) **5. Re5 Tb8 6. b4 Te8+ 7. Rb5** (ameninţînd 8. Ra6) **7...Tb8+ 8. Re4 Te8+ 9. Rb3 Re4** (9...Tb8 10. Td6 Re5 11. Ta6 Rd5 12. Ra4 şi câştigă; la câştig duce de asemenea 9...Tb8 10. Td5 Re4 11. Ta5 — vezi diagrama 471. Dacă 9...Re5, atunci

469

N. GRIGORIEV, 1937



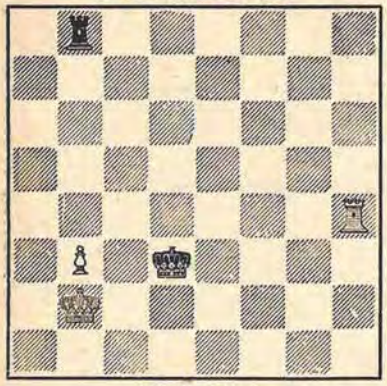
Albul la mutare câştigă

10. b5! etc.) **10. Td7** (se poate juca şi 10. Td6 — vezi mai sus) **10...Tb8 11. Re4 Te8+ 12. Rb5 Tb8+ 13. Re5 Te8+ 14. Rb6 Tb8+ 15. Tb7** şi câştigă.

Separarea regelui părţii mai slabe pe orizontală măreşte simţitor şansele adversarului. În poziţia din diagrama 470 albul câştigă în felul următor: **1. b4! Tb7** (dacă 1...Tg8, atunci 2. b5 Tb8 3. Tb4 Tb6 4. Rb3 şi câştigă, sau 1...Re3 2. Rc3 Tc8+ 3. Tc4 etc.) **2. Rb3 Tb8** (nu 2...Re3 3. Rc4) **3. Th5 Rd4 4. b5** şi câştigă. Cu negrul la mutare poate urma **1...Te8 2. b4 Te4 3. Tb3+ Rd4 4. Rb3 Te7 5. Th5** şi câştigă, sau **2...Te2+ 3. Rb3 Te1 4. b5 Tb1+ 5. Ra4 Re3 6. Ra5** şi câştigă.

Poziţia din diagrama 471 este câştigată numai cu albul la mutare: **1. Ra3** (dacă e negrul la mutare, atunci el îşi asigură remiza prin 1...Ta8!, deoarece poziţia albului nu mai poate fi îmbunătăţită. Cu regele alb la c2, în poziţia iniţială, după 1. Ta5 negrul capătă posibilitatea de a schimba poziţia tur-

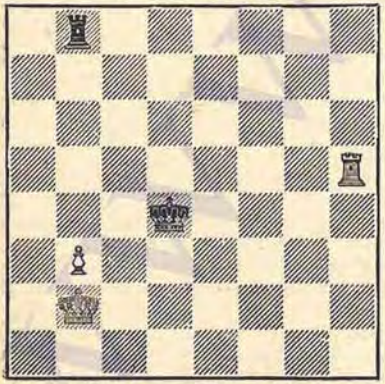
470
N. GRIGORIEV, 1937



Albul câştigă

nului: 1...Tc8+ 2. Rb2 Tc5 3. Ta6 Tb5 4. Ra3 Rc5 5. Ra4 Tb4+ remiză. În afară de 1. Ra3, la câştig duce şi 1. Ta5) **1...Ta8+** (1...Rc3 2. Tc5+ Rd4 3. b4 Ta8+ 4. Rb3 şi se ajunge la o poziţie analoagă cu aceea din diagrama 470) **2. Rb4 Tb8+** (dacă 2...Rd3, atunci trebuie jucat 3. Ta5! Tb8+ 4. Ra4, ceea ce duce la varianta principală,

471
N. GRIGORIEV, 1937

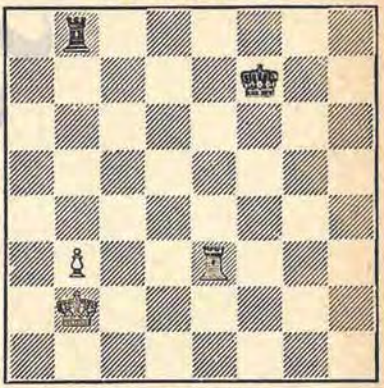


Albul la mutare — câştigă
Negrul la mutare — remiză

dar nu 3. Td5+? Rc2 4. Tc5+ Rb2 5. Rc4 Th8 6. b4 Th4+ 7. Rb5 Rb3) **3. Ra4!** (mai slab este 3. Tb5 Ta8 şi tot e necesar să se joace 4. Ta5 Tb8+ 5. Ra4) **3...Ta8+** (sau 3...Tc8 4. b4 Rc4 5. Ta5 etc. — vezi varianta principală. Nu însă 5. Th4+ din cauza 5...Rc3) **4. Ta5 Tc8** (sau 4...Tb8 5. b4 Tc8 6. Ta7 Tc1 7. Td7+ şi câştigă) **5.b4 Rc4** (sau 5...Tc1 6.Th5, de exemplu: 6...Ta1+ 7.Rb5 Ta8 8.Rc6 şi câştigă, sau 6...Tc8 7.b5 Rc4 8.Th6 şi câştigă) **6.Ta7!** (6.b5? Tb8 remiză) **6...Rd5 7. b5 Re5** (7...Tc1 8.Td7+) **8.Ra5 Rd6 9.b6 Re6 10.Ra6 Rd6 11.Th7** (11.b7? Tc6+ 12.Rb5 Rc7! remiză) **11...Ta8+ 12.Rb7.**

Una dintre cele mai grele poziţii din analiza lui Grigoriev este cea din diagrama 472. Dacă e negrul la mutare, atunci urmează: **1...Tb7 2. Re3 Te7+**

472
N. GRIGORIEV, 1937



Albul câştigă

3. Rd4 Tb7 4. Re5 Te7+ 5. Rb6 etc., sau **1...Rf8 2. Te4 Td8** (sau 2...Rf7 3. b4) **3. Re3** (nu 3. b4 din cauza 3...Td3) **3...Te8+ 4. Rd4 Tb8 5. Re4 Te8+ 6. Rd5 Tb8 7. b4** etc., sau **1...Rf6 2. Re3 Te8+ 3. Rd4 Tb8 4. Re5 Te8+ 5. Rd6 Tb8** (foarte rău este 5...Td8+ 6. Rc7 Td4 7. Rc6 Th4 8. Rb5 Th5+ 9. Ra4 Th4+ 10. b4 şi câştigă) **6. Tf3+!** (aci

şahul este absolut necesar, spre deosebire de poziţiile similare pe care le-am studiat mai înainte şi în care se putea cîştiga şi în alte moduri — vezi mai sus) **6...Rg5 7. Re5 Te8+** (referitor la 7... Rg4 8. Td3, vezi diagrama 469) **8. Rd4 Tb8 9. Re3 Te8+ 10. Rb2 Tb8 11. Tf1 Rg6** (acum s-a ajuns la poziţia cîştigată pentru alb, din diagrama 468) **12. Re3 Te8+ 13. Rd4 Tb8 14. Re4 Te8+ 15. Rd5 Tb8 16. Tb1 Rf7 17. b4 Re7 18. Re6** etc. Albul la mutare joacă **1. Re3 Te8+ 2. Rd4 Tb8 3. Re5 Te8+ 4. Rd6 Tb8 5. Re6 !** (negrul se află într-un zugzwang original!) **5...Rf6** (5...Rg6 6. Re5 Te8+ 7. Rd4 Tb8 8. Re3 Te8+ 9. Rb2 Tb8 10. Tf3 şi cîştigă. Dacă 5...Rf8, atunci 6. Re5 Te8+ 7. Rd4 Tb8 8. Re3 Te8+ 9. Rb2 Tb8 10. Te4 şi cîştigă — vezi mai sus) **6. Re5 ! Te8+ 7. Rd6 Tb8 8. Tf3+ Rg5 9. Re5** şi cîştigă — vezi mai sus. La cîştig duce şi **1. Te4 Rf6** (sau 1...Th8 2. Re3 ! Te8+ 3. Rd4 Tb8 4. Rc4 Tc8+ 5. Rd5 Tb8 6. b4 şi cîştigă; nu însă 2. b4? din cauza 2... Th3 3. b5 Th5 4. Tb4 Re6 5. b6 Th8 etc.) **2. Re3 Te8+** (relativ la 2...Rf5 3. Te1, vezi mai sus, diagrama 467) **3. Rd4 Tb8 4. Re4 Te8+ 5. Rd5 Tb8 6. b4 Rf5 7. Te4 Td8+ 8. Re6 Te8+** (sau 8...Re5 Rc7!) **9. Rb5 Tb8+ 10. Ra6 ! Ta8+ 11. Rb7 Ta4 12. Te5+ Re6 13. b5 Rd6 14. Te1** şi pionul se transformă în damă. Următorul exemplu al lui Grigoriev (diagrama 473) nu mai este greu de soluţionat, cunoscînd exemplele precedente: **1. Te1 ! Rf6** (împiedicînd pe alb să utilizeze metoda combinată — compară cu diagrama 467 după mutarea negrului. Dacă 1...Th8, atunci vezi diagrama 467, cu albul la mutare: 2. Rc3 etc.) **2. Te4 !** (a survenit poziţia din diagrama 472, după 1. Te4 Rf6; albul vrea să joace Rc3 etc.) **2...Rf5** (sau 2...Th8 3. Rc3 — compară cu diagrama 472) **3. Te3 !** (acum s-a ajuns din nou la poziţia iniţială, dar cu negrul la mutare) **3...Rf4** (după 3...Rg4 4. Te1 survine poziţia din diagrama 467, cu regele negru la g4; la poziţia din diagrama 468 duce 3...Rg5 4. Tf3; poziţia

473

N. GRIGORIEV, 1937

Albul cîştigă

din diagrama 472, după mutarea negrului, survine după 3...Rf6, la care urmează 4. Rc3; iar după 3...Th8 4. b4 Rf4 5. Te1 Th3 survine poziţia din diagrama 462, în care albul continuă cu 6. Rc2. După 3...Tb7 4. Rc3 Tc7+ 5. Rd4 Tb7 6. Rc5 Rf4 7. Th3 Rg4 8. Td3 Tc7+ 9. Rb6 albul cîştigă fără mare greutate) **4. Te1** şi s-a ajuns la poziţia din diagrama 467, cu regele negru la f4. De aci se poate trage concluzia că în poziţia din diagrama 467 albul cîştigă, indiferent cine este la mutare, nu numai atunci cînd regele negru se află la f5, ci şi la f8, f7, f6, f4 şi f3.

Teoreticianul şahist Chéron a stabilit pentru acest tip de finaluri următoarea regulă: poziţia este remiză dacă numărul liniei (orizontalei) pe care se află pionul, plus numărul de coloane care separă pionul de regele advers, nu este mai mare de şase în cazul pionului de pe coloana calului, mai mare de cinci în cazul pionilor centrali şi al celor de pe coloana nebunului, şi mai mare de opt pentru pionii pe de coloana turnului.

Această regulă este valabilă din punctul de vedere al albului. Cînd pionul este negru, atunci linia a opta devine prima etc. Astfel, de exemplu, în poziţia

de remiză a lui Tarrasch (diagrama 453) suma cifrelor este: 4 + 1 = 5, iar în poziția de remiză a lui Grigoriev (diagrama 458) această sumă este: 4+2 = 6, în ambele cazuri albul avînd pionul pe coloana calului. În consecință, pentru multe finaluri de turnuri regula lui Chéron se arată corectă. Cum a demonstrat însă Grigoriev, regula aceasta nu este aplicabilă la toate finalurile. De exemplu, poziția din diagrama 467 este cîștigată pentru alb, indiferent unde se află regele negru pe coloana „f", deși suma cifrelor după Chéron nu este decît de 3 + 3, adică 6. Astfel, regula lui Chéron trebuie folosită cu multă prudență.

Poziția din diagrama 474 după Chéron este remiză (suma cifrelor este de 2 + 3 = 5), iar după Grigoriev albul cîștigă:

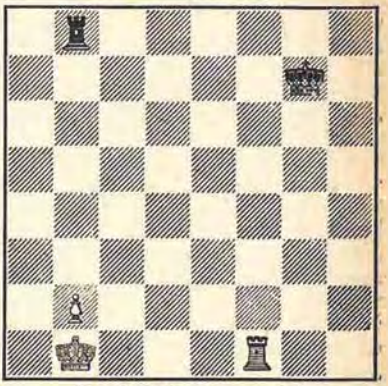
474
N. GRIGORIEV, 1937

Albul la mutare cîștigă

1. Te3 Rf6 2. b3 Rg5 3. Ra2 ! (mai puțin tare este 3. Rb2 Rf5 !, ceea ce duce de asemenea la cîștig, dar cu mult mai mari greutăți, deoarece survine poziția din diagrama 473, cu albul la mutare. Dacă 3. Tf3, atunci 3...Rg4) **3...Rf6** (este absolut necesar să fie împiedicată mutarea 4. Tf3, care acum a devenit posibilă: pionul alb este apărat de rege, iar turnul ar fi putut, ca răspuns la 4...Rg4, să părăsească linia a treia. După 3...Rf5 4. Rb2 se ajunge la poziția din diagrama 473, cu negrul la mutare, iar dacă 3...Rf4 4. Te1 Rf5 5. Ra3 Ta8+ 6. Rb2 Tb8 7. Rc3, atunci survine poziția din diagrama 467, cu negrul la mutare) **4. Ra3 Ta8+ 5. Rb2 Tb8 6. Rc3 Tc8+ 7. Rb4** (regele caută să ajungă la d6) **7...Tb8+ 8. Rc5 Tc8+ 9. Rd6 Tb8 10. Tf3+ Rg5 11. Re5** (regele și-a îndeplinit misiunea și acum se întoarce la b2, pentru ca după aceea să poată apăra pionul cu turnul din spate) **11... Tc8+** (după 11...Rg4 survine poziția din diagrama 469) **12. Rd4 Tb8 13. Rc3 Tc8+ 14. Rb2 Tb8 15. Tf1 ! Rg6 16. Rc3 Tc8+ 17. Rd4 Tb8 18. Re4 Tc8+ 19. Rd5 Tb8 20. Tb1 ! Rf7 21. b4 Re7 22. Rc6** și cîștigă. Dacă negrul răspunde la **1. Te3**, cu **1...Tb8**, atunci nu urmează 2. b3, din cauza 2...Th2, ci **2. Ra2 Ta8+ 3. Rb1 Tb8 4. Re2 Tc8+ 5. Rd3 Tb8 6. Re3 Tc8+ 7. Rd4 Td8+ 8. Re5 Tc8+ 9. Rd6 Tb8 10. b3**, și dacă **10...Rf6**, atunci **11. Tf3+ Rg5 12. Re5.**

Exact la fel stau lucrurile și în poziția din diagrama 475, pe care autorul ei o considera remiză (conform regulii:

475
A. CHÉRON, 1926



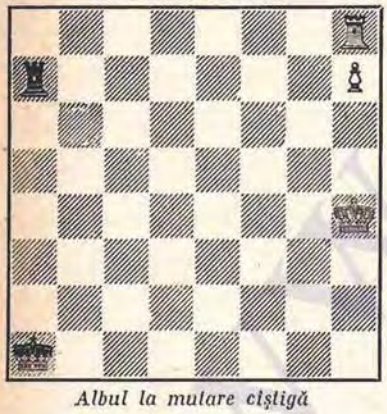
După Chéron — remiză
După Grigoriev — albul cîștigă

'2 + 4 = 6) şi în care albul cîştigă. Cum a demonstrat Grigoriev, după **1. Tf3 ! Th8** (cu scopul ca la 2. b3 să forţeze remiza prin 2...Th2 — vezi poziţia din diagrama 462) **2. Re2 ! Te8+ 3. Rd3 Tb8 4. Rc3 Te8+ 5. Rd4 Tb8** (sau 5...Td8+ 6. Rc5 Tc8+ 7. Rd6 Tb8 8. b3 Rg6 9. Rc5 etc.) **6. b3 Rg6 7. Re3 Te8+ 8. Rb2 Tb8** şi se ajunge la poziţia din diagrama 468.

TURN ŞI PION DE PE COLOANA TURNULUI CONTRA TURN

În poziţia din diagrama 476 albul cîştigă din cauza poziţiei nefavorabile a figurilor negre : **1. Rg5** (imediat ce regele alb reuşeşte să ajungă pe cîmpul

476
P. ROMANOVSKI

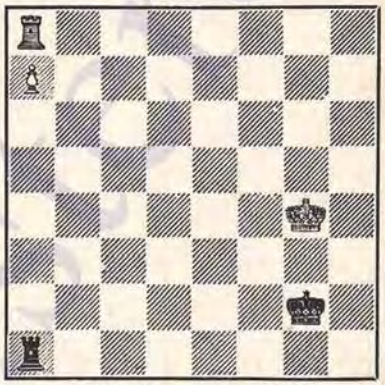


Albul la mutare cîştigă

b6, negrul trebuie să cedeze. În consecinţă, negrul trebuie să-şi aducă şi el regele spre cîmpul b6, adică să ocupe cîmpurile a6 sau a5) **1...Ra2 2. Rg6 !** (datorită acestei mutări albul cîştigă un tempo important pentru aducerea regelui pe flancul damei) **2...Ta6+ 3. Rf5 Ta7 4. Re5 Ra3 5. Rd5 Ra4 6. Re5 !** Acum negrul se află în zugzwang. După **6...Ta5+ 7. Rb6 Tb5+ 8. Re6 Th5**, decide **9. Ta8+**, iar dacă **6...Ra5**, atunci albul cîştigă prin **7. Te8 !** (nu însă 7. Tb8 Tc7+ şi 8...T:h7) **7...T:h7 8. Ta8+**.

În studiul lui Troiţki (diagrama 477) albul obţine cîştigul : **1. Rf4 Rf2** (singura apărare împotriva 2. Tg8+ şi 3. a8D) **2. Re4 Re2 3. Rd4 Rd2 4. Re5**. Pînă aci negrul a rezolvat în mod satisfăcător problema apărării. Cum trebuie însă

477
A. TROITKI



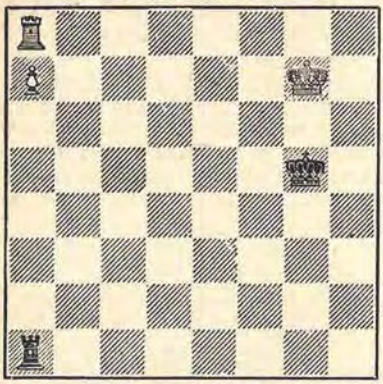
Albul la mutare cîştigă

jucat mai departe? Nu ajută **4...Tc1+ 5. Rb4 Tb1+ 6. Ra3 Ta1+ 7. Rb2**, deoarece şahurile se termină şi nu există apărare împotriva **8. Td8+** şi **9. a8D**. Mai rămîne numai **4...Re3**, dar atunci albul cîştigă turnul : **5. Te8 ! T:a7 6. Rb6+** etc.

Poziţia din diagrama 478 se deosebeşte de studiul lui Troiţki numai prin poziţia regilor. Aci albul nu poate cîştiga : **1. Rf7 Rf5 2. Re7 Re5 3. Rd7 Rd5 4. Rc7 Re5** (dacă 4...Tc1+, atunci 5. Rb6 Tb1+ 6. Ra5 Ta1+ 7. Rb4, sau 6...Rc5 7. Tc8+ şi 8. a8D) **5. Te8** (nimic nu dă 5. Rb7 Tb1+ 6. Ra6 Ta1+ 7. Rb7 Tb1+ 8. Rc7 Ta1) **5...T:a7+ 6. Rb8+ Rb6**.

478

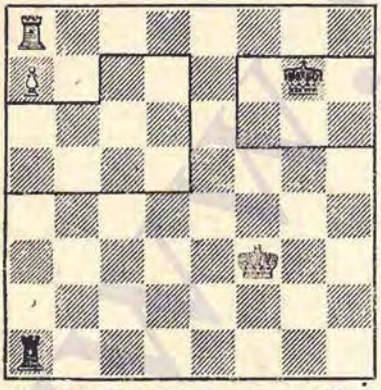
J. BERGER. 1889



Remiză

Cea mai bună poziție a regelui părții mai slabe este aceea din diagrama 479. Pentru a obține remiza negrul trebuie să joace Rg7-h7-g7-h7 etc., pînă în

479

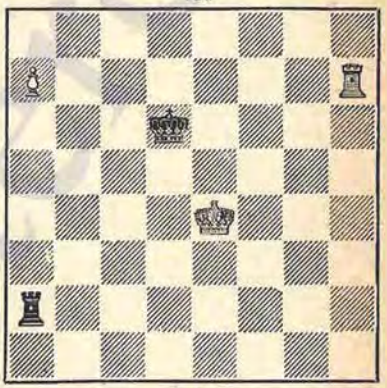


Remiză, dacă regele negru, fiind la mutare, stă la marginea tablei

momentul cînd regele alb se apropie de pionul său. În acel moment încep șahurile turnului negru, după care turnul se reîntoarce pe coloana „a". Greșit este, desigur, **1...Rf7?** din cauza **2. Th8! T:a7 3. Th7+** și albul cîștigă. Dacă regele negru, fiind la mutare, se află în una din porțiunile din partea de sus a tablei, indicate printr-o linie în diagramă, atunci partida e remiză.

În pozițiile din diagramele 480—484 turnul își apără pionul pe orizontală, ceea ce este mai puțin eficace, deoarece în acest caz nu mai există posibilități tactice. De exemplu, în poziția din diagrama 480 negrul obține remiza:

480



Remiză

1. Rd4 Re6 2. Re4 (la pierderea pionului duce și 2. Th6+ Rb7 3. Th7+ Ra8) **2...Rb6** și pionul a7 se pierde.

Partea mai tare cîștigă numai în cazul cînd reușește să apere pionul cu regele. De exemplu, în poziția din diagrama 481 albul cîștigă în două feluri, indiferent cine este la mutare: **1. Rb6** (și mai bine este 1. Th6+! și 2. Ta6) **1...Tb1+** (dacă 1...Ta2, atunci 2. Rb7 și după 2...Tb2+ survine varianta principală) **2. Ra6 Ta1+ 3. Rb7 Tb1+ 4. Re8!** (numai așa! După 4. Ra8? Rc6 5. Th8 Rc7 6. Tb8 Tc1 negrul are asigurată remiza — vezi diagrama 490) **4...Ta1 5. Rb8 Tb1+ 6. Tb7** etc.

Cu negrul la mutare urmează: **1...Tb1+ 2. Ra6 Ta1+ 3. Rb7**, trecînd în varianta pe care tocmai am analizat-o.

481

Albul cîştigă

În poziţia din diagrama 482, albul la mutare cîştigă, iar negrul la mutare obţine remiza. După **1. Rb5 Tb1+ 2. Ra6** albul cîştigă ca în poziţia din dia-

482

Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

grama 481, iar negrul la mutare cîştigă pionul a7 prin **1...Re6! 2. Tg7 Rb6.**

Foarte instructivă este poziţia din diagrama 483 în care rezultatul atîrnă, de asemenea, de cine este la mutare. După **1. Th7!** albul cîştigă deoarece

483

Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

a ajuns la poziţia din diagrama 482, după prima mutare a albului, iar negrul la mutare joacă **1...Tb1+ 2. Ra4** (la 2. Rc4 cel mai bine este 2...Ta1! cu ameninţarea 3...Rc6) **2...Ta1+! 3. Rb3 Re6 4. Th7 Rb6** cîştigînd pionul alb.

În poziţia din diagrama 484 negrul obţine remiza deoarece albul nu-şi poate îmbunătăţi poziţia figurilor: **1. Re7**

484

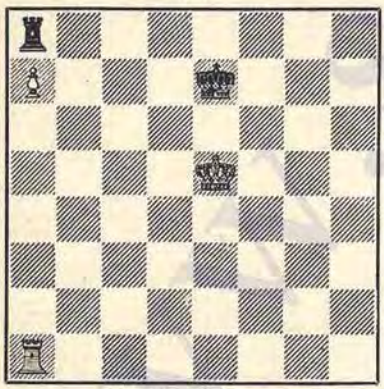
H. SEYBOTH, 1899
(sfîrşitul unui studiu)

Remiză

(fără folos este 1. Tc7+ Rb6 !, iar alte mutări ale turnului duc la pierderea pionului. Dacă 1. Re6, cu amenințarea 2. Tb8, atunci 1...Th6+ trecînd în varianta principală, dar se poate juca și 1...Ta8) **1...Th7+** (se poate juca și 1...Ta8) **2. Re8 Th8+ 3. Rd7 Th7+ 4. Re6** (sau 4. Rd8 Th8+ 5. Re7 Rc6 6. Td7 Rb6 7. Rd6 Ta8 ; dacă 6. Tb8, atunci 6...Th7+) **4...Th6+ 5. Re5** (dacă 5. Re7, atunci nu 5...Ta6, din cauza 6. Rd7, ci 5...Th7+ etc.) **5...Ta6 6. Tc7+ Rb6** cîștigînd pionul.

Poziția turnului în spatele pionului este foarte favorabilă. Însă, în acest tip de final de turnuri, adeseori pionul este mult mai greu de transformat decît în finalurile în care turnul este așezat în fața pionului. Foarte mult contează poziția regilor. De exemplu, în poziția din diagrama 485 albul nu poate cîștiga nici dacă este la mutare : **1. Rd5** (1. Th1

485



Remiză

Rd7 2. Rd5 Rc7 3. Th7+ Rb6, sau 3. Rc5 T:a7 4. Th7+ Rb8 remiză) **1...Rd7 2. Re5 Re7** deoarece pionul a7 nu poate fi salvat.

Foarte interesant este studiul lui Seyboth (diagrama 486) : **1. Rd6 Rb5 2. Re7** și **3. Rb7**. Negrul la mutare reușește să facă remiză : **1...Re5 !** (greșit

486

H. SEYBOTH, 1899

Albul la mutare — cîștigă
Negrul la mutare — remiză

este 1...Rb5 ? din cauza 2. Rd6 ! Rb6 3. Tb1+, de exemplu : 3...R:a7 4. Rc7 ! și cîștigă, sau 3...Ra6 4. Rc7 ! T:a7+ 5. Rc6 și negrul este făcut mat sau pierde turnul) **2. Rd7 Rb6 3. Tb1+ Re5 !** (toate celelalte răspunsuri ale negrului duc la pierdere ; de exemplu, dacă 3...R:a7, sau 3...Ra6, atunci 4. Rc7 ; sau 3...Ra5 4. Rc6 etc.) **4. Tb7** (dacă 4. Ta1, atunci 4...Rb6) **4...Th8** și survine poziția din diagrama 484. Rău este **4...Rd5 ? 5. Tb5+ Re4 6. Ta5 Rb4 7. Ta1** și **8. Rc7**.

Poziția din diagrama 487 a rezultat din poziția lui Seyboth, schimbînd poziția regilor între ei. Albul cîștigă : **1...Rd6 2. Rb5 Rc7 3. Ra6 ! Th8 4. Te1+ !** (pentru a îndepărta regele negru) **4...Rd6 5. Rb7 Th7+ 6. Rb8 Th8+ 7. Tc8**.

Cînd regele părții mai tari își apără deja pionul, partea mai slabă, de regulă, pierde. În poziția din diagrama 488 urmează **1...Tb2+ 2. Re8 !** (numai la remiză duce 2. Ra8 ? din cauza 2...Tb1 3. Tg8 Rc7 4. Tb8 Tc1 5. Tb7+ Rc8 — compară cu diagrama 490) **2...Ta2 3. Tc7+ !** (cel mai simplu ! Se poate juca și 3. Tg6+ Rc5 4. Rb7 Tb2+ 5. Rc7 Ta2 6. Tg5+ ! Rc4 7. Rb7 Tb2+ 8. Ra6 Ta2+ 9. Ta5, sau 8. Rc6 Ta2 9. Tg4+ Rc3 10. Rb6 Tb2 11. Rc5 !

487

Albul cîştigă

488

L. PONZIANI, 1782

Albul cîştigă

Ta2 12.Tg3+ R-oriunde 13.Tg2+ şi cîştigă. O greşeală grosolană ar fi 6.Tc6+? Rd5 ! 7. Rb7 T:a7+) **3...Rd6** (rău este şi 3...Rb6 4. Rb8 ! Ta1 5. Th7 ! Tg1 6. Th6+ !) **4. Rb8 Ta1** (dacă 4...Tb2+, atunci 5. Tb7) **5. Tb7 Th1 6. a8D** şi cîştigă. În poziţia din diagrama 489, albul obţine cîştigul: **1...Te8+ 2. Rb7 Te7+ 3. Ra6 ! Te6+ 4. Tb6 Tc8 5. Tb8 Te6+ 6. Rb5.**

În cazul cînd regele alb se află în colţ, iar regele negru care-l blochează nu poate fi alungat, partida este remiză. În poziţia din diagrama 490 albul nu poate cîştiga: **1.Tb7+ Rc8 2.Tb8+ Rc7 3.Tb2 Tc3** etc.

489

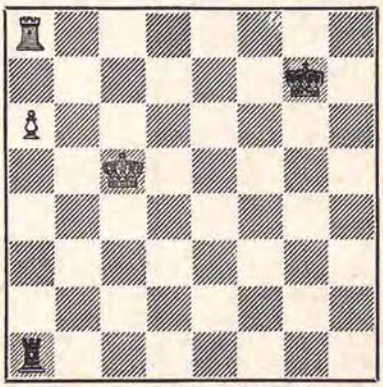
Albul cîştigă

490

Remiză

În practica şahistă survin des finaluri de acest tip, cu pionul pe coloana turnului, pe linia a şasea. În poziţia din diagrama 491, albul cîştigă: **1. Rb6**

491



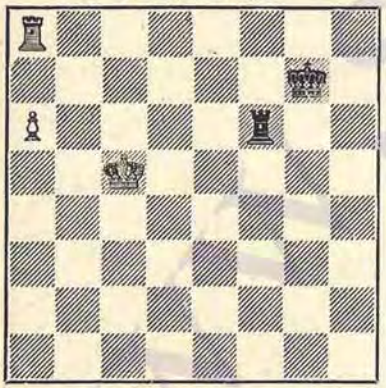
Albul cîştigă

(cu amenințarea 2. Tb8 și 3. a7) **1...Tb1+** (la varianta principală duce 1...Ta2 2. Tb8 Tb2+ 3. Ra7) **2. Ra7 Rf7 3. Tb8!** (acum s-a ajuns la o poziție de cîștig, similară cu cea din diagrama 503) **3...Te1** (sau 3...Ta1 4. Rb7 Tb1+ 5. Ra8 Ta1 6. a7 Re7 7. Rb7 Tb1+ 8. Rc6 și cîștigă) **4. Rb7! Tb1+** (sau 4...Te7+ 5. Rb6 Te6+ 6. Ra5 Te5+ 7. Tb5 Te8 8. a7 Ta8 9. Ra6 și cîștigă) **5. Ra8 Te1 6. a7 Te7 7. Tb7!** Dacă negrul ar juca **2...Rf6**, atunci ar urma **7. Tb6+ Re5 8. Rb8 Te8+ 9. Rb7 Te7+ 10. Ra6 Te8 11. Tb8 Te6+ 12. Rb5.**

Resursele apărării sînt legate în special de aducerea turnului pe coloana „a", întîi pe linia a șasea, iar apoi pe cîmpul f6. Această poziție a turnului poate fi văzută în diagrama 492 : albul nu poate cîștiga chiar dacă este la mutare, de exemplu : **1. Rb5** (amenințînd 2. Tb8. Dacă 1. a7, atunci 1...Ta6 2. Rb5 Ta1

492

V. RAUZER, 1926



Remiză

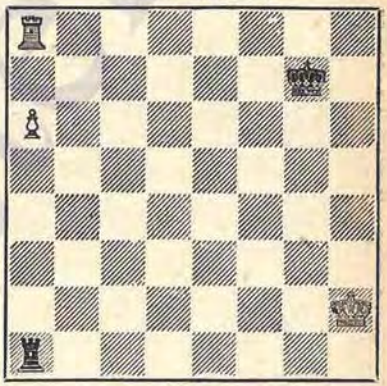
3. Rb6 Tb1+ etc.) **1...Tf5+ ! 2. Rb4** (sau 2. Rb6 Tf6+ 3. Rb7 Tf7+ și regele alb trebuie să se întoarcă înapoi) **2...Tf6!** (atacînd din nou pionul) **3. Ta7+** (dacă 3. a7?, atunci 3...Ta6 4. Rb5 Ta1 etc.) **3...Rg6 4. Ta8** (în cazul apropierii regelui alb de pion, negrul dă șahuri pe coloana „f") **4...Rg7.** Dacă albul joacă imediat **1. Ta7+**, atunci **1...Rg6 2. Rd5 Tf5+ 3. Re4 Tf6 4. Re5 Tf5+ 5. Re6 Tf6+** și regele alb nu se poate apropia de cîmpul dorit e8, deoarece la **6. Re7** urmează **6...Tf7+.**

Diagramele 491—492 demonstrează deci clar care sînt scopurile albului și negrului : scopul albului este de a apăra pionul cu regele, iar apoi de a scoate turnul din colț — scopul negrului este de a îndepărta regele alb de pion prin șahuri orizontale.

În poziția lui Rauzer (diagrama 493), remiza este inevitabilă : **1. Rg3** (sau

493

V. RAUZER, 1926



Remiză

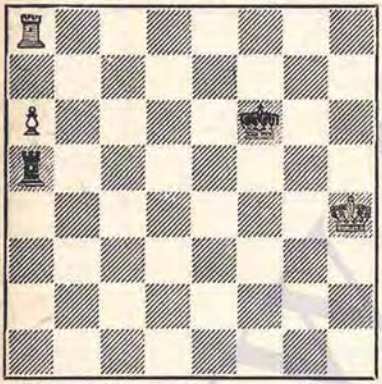
1. Rg2 Te1 2. Rf3 Te6! 3. Rf4 Tc6 4. Re5 Tb6 5. Rd5 Tf6 6. Rc5 Tf5+ ; nu însă 4...Tf6? 5. Tg8+. Dacă 2. Tb8, atunci 2...Ta1! 3. Tb6 Rf7! 4. Rf3 Re7 5. Re4 Rd7 6. Rd5 Rc7 cu remiză clară) **1...Tf1!** (turnul este adus pe cîmpul f6) **2. Rg4** (folosindu-se de faptul că negrul nu mai atacă pionul cu turnul, albul caută să-și activizeze turnul. Despre 2. Tb8 Ta1 3. Tb6 Rf7! 4. Rf4 Re7 s-a mai vorbit, iar dacă 2. Ta7+, atunci se poate juca și 2...Rf6 sau 2...Rg6. De exemplu : 2...Rg6 3. Tb7 Ta1! 4. a7 Rf5 5. Rf3 Re5 6. Re3 Rd5 7. Rd3

Rc6 8. Th7 Rb6; rău este 3...Tf6 4. a7 Ta6 5. Tb6+ ! şi ciştigă; ca răspuns la 4.Tb6+ ! urmează 4...Rf5: se poate juca şi 4...Rf7, dar atunci la 5. Th6 trebuie răspuns 5...Rg7 6. Tb6 Rf7, şi nu 5...Re7 din cauza 6. a7 urmat de 7. Th8. Greşit este la 2. Ta7+ răspunsul 2...Rg8? din cauza 3. Tb7 Ta1 4. a7 şi după Tb8+ şi a8D albul ciştigă) **2...Tf6 ! 3. Rg5** (dacă 3. a7?, atunci, desigur, 3...Ta6 ! remiză) **3...Tg6+** (se ameninţase Tg8+) **4. Rf5 Tf6+ 5. Re5 Te6 6. Rd5 Tb6 7. Rc5 Tf6 !** şi s-a ajuns la poziţia din diagrama 492.

În poziţia din diagrama 494, Salvioli a încercat să demonstreze ciştigul. Poziţia este însă remiză : **1. Rg4 Rg7 2. Rf4**

494

C. SALVIOLI, 1887



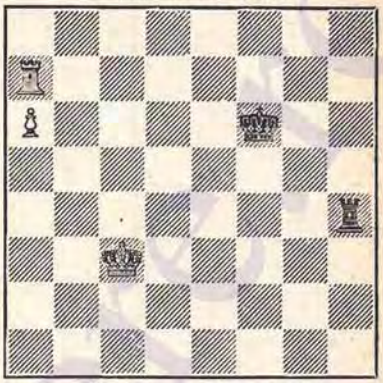
Remiză şi nu ciştig, cum a afirmat autorul poziţiei

Td5 3. Re4 (3. Ta7+ Rg6 4. Tb7 Ta6 5. a7 Rf6 6. Re4 Re6, sau 5. Tb6+ Rf7 6. Re4 Re7 etc.) **3...Td6.**

În poziţia lui Romanovski (diagrama 495) albul ciştigă în modul următor : **1. Rb3 !** (la remiză duce 1. Tb7? Ta4 2. a7 Re6 3. Rb3 Ta1 4. Rb4 Rd6 5. Rb5 Tb1+, compară cu diagrama 483, sau 2. Tb6+ Re7 3. Rb3 Ta1 4. Rb4 Rd7 5. Rc5 Rc7) **1...Th1** (nu se poate juca 1...Re6 2. Ta8 ! Th1 3. a7 Ta1

495

P. ROMANOVSKI, 1950



Albul la mutare ciştigă

4. Te8+ şi ciştigă, sau 1...Th8 2. Tb7 Re6 3. a7 Ta8 4. Rb4 Rd6 5. Rb5 şi ciştigă) **2. Ta8 !** (trecînd într-un final de tipul celui din diagrama 491. Romanovski recomandă 2. Rb4 Tb1+ 3. Rc5 Tc1+ 4. Rb6 Tb1+ 5. Rc6 Tc1+ 6. Rb7. Însă după continuarea arătată de însuşi Romanovski : 6...Te1 ! 7. Ta8 ! Te7+ 8. Rc6 Te6+ 9. Rd5 Te5+ 10. Rd4 Ta5 11. Rc4, sau după mutarea lui I. Rabinovici 6...Tb1+, regelui alb îi este mai greu să ajungă pe cîmpul a7) **2...Rg7** (altfel 3. a7) **3. Rb4 Tb1+** (sau 3...Th4+ 4. Rb5 Th5+ 5. Rb6 Th6+ 6. Rb7 şi ciştigă) **4. Re5 Te1+ 5. Rb6 Tb1+ 6. Ra7 Rf7 7. Tb8.**

În poziţia din diagrama 496 albul ciştigă prin : **1. Ta7+ !**, de exemplu : **1...Rf8? 2. Tb7 Ta3 3. a7** etc., sau **1...Rf6 2. Tb7 ! Ta3 3. a7 Re6** (3...Re5 4. Rb2 Ta6 5. Rb3 Rd5 6. Rb4 şi negrul e obligat la 6...Ta1 7. Rb5 etc., deoarece nu merge 6...Rc6, din cauza 7. Th6+) **4. Rb2 Ta5 5. Rb3 Rd6 6. Rb4 Ta1 7. Rb5** şi ciştigă, sau **1...Rg6 2. Tb7 Ta3 3. a7 Rf6 4. Rb2 Ta5 5. Rb3 Re6 6. Rb4 Ta1 7. Th7 Rd6 8. Rb5** şi ciştigă.

Poziţia lui Tarrasch (diagrama 497) a fost considerată multă vreme ciştigată pentru alb, dar părerea aceasta a

496

P. ROMANOVSKI, 1950

Albul la mutare cîştigă

trebuit să fie schimbată, în urma analizelor lui Rauzer: **1. Rg1 Rg8 2. Rf1 Rf8 3. Ta8+** (dacă 3. Re1, atunci 3...Re8! cu remiză, de exemplu: 4. Ta8+ Rd7!

497

S. TARRASCH, 1908

Remiză şi nu cîştig, cum a afirmat autorul poziţiei

5. a7 Rc7! etc.) **3...Rg7!** (cu scopul de a ajunge la poziţia lui Rauzer din diagrama 492. Această idee era înainte necunoscută) **4. Re1 Te2 5. Rd1** (sau 5. Tb8 Ta2 6. Tb6 Rf7 7. Th6! Rg7! 8. Tb6 Rf7 9. Rd1 Re7 10. Rc1 Rd7 11. Rb1 Ta5 remiză; nu însă 7...Re7? 8. a7!) **5...Te6 6. Rd2 Tb6** remiză.

În poziţia lui Rabinovici (diagrama 498) albul cîştigă numai dacă e la mutare: **1. Re2!** (după 1. Re3? Te1+ 2. Rd3 Te6 turnul negru pătrunde pe linia a şasea) **1...Rg8 2. Ta8+!** (trecînd în schema obişnuită care simplifică soluţia,

498

I. RABINOVICI, „Endspiel", 1938

Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

deşi şi continuarea recomandată de Rabinovici duce la cîştig: 2. Rd3 Td1+ 3. Rc4 Tc1+ 4. Rb5 Tb1+ 5. Rc6 Tc1+ 6. Rb6 Tb1+ 7. Rc7 Tc1+ 8. Rb8 Ta1 9. Ta8! Rg7 10. Rb7 Tb1+ 11. Ra7 Tf1 12. Tb8, sau 2. Rd3 Rf8 3. Ta8+ Rg7 4. Rc4 Tf1 5. Te8 Ta1 6. Rb5 Rf7 7. Te4 şi cîştigă) **2...Rg7 3. Rd3 Ta4** (negrul aplică una dintre cele mai bune metode de apărare: separarea regelui alb de pion pe orizontală; dacă regele s-ar fi aflat pe linia a doua, atunci ar fi fost bine ca mobilitatea lui să fie limitată punîndu-se turnul pe linia a treia etc. Desigur, metoda aceasta trebuie aplicată numai în cazul cînd

turnul nu poate ajunge pe cîmpul f6. Nu salvează 3...Td1+ 4. Rc4 Td6, deoarece în acest caz urmează 5. Rb5 ! ameninţînd eliberarea turnului. Urmează 5...Td5+ 6. Rc6 ! Ta5 7. Rb6 Tf5 8. Tc8 şi cîştigă. Nici 3...Tf1 nu dă negrului vreo şansă, cum se vede din variantele : 4. Ta7+ Rf8 5. Tb7 Ta1 6. a7, sau 4. Ta7+ Rf6 5. Rc4 şi turnul negru trebuie să se întoarcă pe coloana „a".

După aceasta regele alb va căuta să ajungă la b5, iar cel negru la c6. Lupta aceasta se termină de obicei cu una din poziţiile din diagramele 481, 482 şi 483. În cazul de faţă regele alb reuşeşte să ajungă primul, de exemplu : 4. Ta7+ ! Rf6 5. Th7 ! Ta1 6. a7 Re5 7. Rc4) **4. Rc3 Th4 !** (Romanovski observă în mod just că aducerea turnului pe coloana „h" constituie cea mai bună apărare ; scopul ei este de a împiedica turnul alb să ajungă pe cîmpul h7. În acest final stăpînirea coloanei „h" are o mare importanţă. La 4... Tf4 urmează 5.Ta7+ Rf6 6.Th7 ! Ta4 7.Rb3 Ta1 8. a7 Re6 9. Rb4 Rd6 10. Rb5 şi cîştigă. Negrul pierde şi după 5...Rg6 6. Tb7 Ta4 7. a7 Rf6 8. Rb3 Ta1 9. Rc4 Re6 10. Rc5 etc. În acelaşi timp, dacă albul mută, de exemplu, 5. Rb3 ?, negrul ameninţă să joace 5...Th6 şi dacă 6. Ta7+, atunci 6...Rg8 7. Rc4 Tf6 8. Rd5 Tb6 9. Rc5 Tf6 etc.) **5. Ta7+ ! Rf6** (5...Rg6 6. Tb7 Ta4 7. a7 etc.) **6. Rb3 ! Th1 ! 7. Ta8 !** etc., cum s-a arătat la analiza diagramei 495. Pentru a elucida complet problema trebuie să observăm că după **1. Re2 !** negrul poate juca, în loc de 1...Rg8, o altă continuare, dar nici aceasta nu schimbă rezultatul, de exemplu : **1...Ta3** (nu se poate 1...Th1, din cauza 2. Tb7) **2. Rd2 Rg8 3. Re2 Rf8 4. Rb2 Ta5 5. Ta8+ ! Rg7** (5...Rf7 6. Rb3 Tf5 7. Th8 Ta5 8. a7) **6. Rb3 Tf5 7. Ta7+ !** (cel mai logic. La cîştig duce însă şi 7. Tb8 Ta5 8. Tb6) **7...Rg6** (sau 7...Rf6 8. Th7 Ta5 9. Rb4 Ta1 10. Rb5 şi cîştigă) **8. Tb7 Ta5 9. a7 Rf6 10. Rb4 Ta1 11. Rb5** şi cîştigă, sau **1...Ta5 2. Rd3 Td5+ 3. Re4 Td6 4. Rb5 Td5+ 5. Re6 Ta5 6. Rb6** şi cîştigă.

Negrul la mutare are asigurată remiza : **1...Ta5 !** (la remiză duce şi 1...Ta3 2. Re2 Rg8 3. Rd2 Rf8 4. Ta8+ Rg7 şi survine poziţia de remiză din diagrama 499 după prima mutare a negrului 1...Ta3. Se poate juca şi 1...Rg8 2. Re2 Ta3 ! trecînd în varianta precedentă, nu însă 2...Rf8 3. Ta8+ Rg7 4. Rd3 Tf1 5. Ta7+ Rf6 6. Th7, trecînd în variante pe care le-am analizat) **2. Re3 Te5+ 3. Rd4 Te6**, şi albul nu poate întreprinde nimic împotriva apărării negrului, după metoda lui Rauzer.

Poziţia din diagrama 499 este de asemenea cîştigată numai dacă albul este la mutare. Cum s-a arătat în soluţia poziţiei precedente, după **1. Rd3 Ta4 2. Re3 Th4 3. Ta7+ ! Rf6 4. Rb3**, albul cîştigă ; şi mai tare este, desigur, **1. Re3**.

499

P. ROMANOVSKI, 1950

Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

Dacă în poziţia iniţială la mutare este negrul, atunci urmează **1...Ta3 ! 2. Re2 Th3 !** (numai aşa ! Relativ la 2...Rf3 ? vezi diagrama 496) **3. Ta7+** (la o remiză clară duce 3. Rb2 Th6 !, de exemplu : 4. Rb3 Tf6 !, sau 4. Ta7+ Rg8 ! 5. Rc3 Tf6 ! 6. Rd4 Te6 7. Rc5 Tf6 8. Rb5 Tf5+) **3...Rf6 ! 4. Rb2** (4. Tb7 Ta3 5. a7 Re6 6. Rb2 Ta5 7. Rb3 Rd6

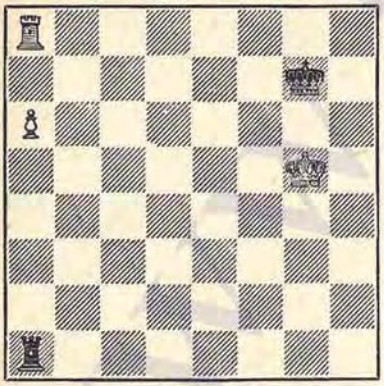
8. Rb4 Ta1 9. Rb5 Tb1+) **4...Th8 !** (rău este 4...Re6 din cauza 5. Ta8 urmat de înaintarea pionului) **5. Rb3** (sau 5. Tb7 Ta8 6. a7 Re6 7. Rb3 Rd6 8. Rb4 Rc6) **5...Re6 6. Re4 Rd6 7. Rb5 Tb8+ 8. Tb7** (8. Ra5 Rc6 9. Th7 Tb1 10. a7 Ta1+ 11. Rb4 Rb6) **8...T:b7+ 9. a:b7 Re7 10. Ra6 Rb8 11. Rb6** — pat.

În afară de **1...Ta3 !** negrul mai poate juca, cum a arătat Kopaev, **1...Tf1** sau **1...Tb1**. Dacă, de exemplu : **1...Tb1**, atunci **2. Ta7+ Rg6 !** (nu se poate juca 2...Rf6 3. Rc2 ! Tb6 4. Th7 Re5 5. a7 Ta6 6. Rb3 Rd5 7. Rb4 Ta1 8. Rb5) **3. Tb7 Ta1 4. a7** (după 4. Tb6+ Rf7 5. Rc3 Re7 6. Rc4 Rd7 7. Rc5 Tc1+ remiza este clară) **4...Rf6 5. Rc3 Re6 6. Rc4 Rd6 7. Rb5 Tb1+** cu același rezultat.

O luptă interesantă are loc în exemplul 500 : **1. Rf5 ! Ta5+ !** (la prima vedere această mutare pare paradoxală : albul alungă regele negru spre flancul damei, unde de fapt vrea să ajungă și el ! Celelalte continuări însă, pierd, de exemplu : 1... Tf1+ ? 2. Re5 ! Tf6 ? 3. Tg8+ și câștigă, sau 1...Tb1 ? 2. Ta7+ Rh6 3. Tb7 Ta1 4. a7 și câștigă) **2. Re6** (la variantele de remiză arătate mai sus duce 2. Re4 Tb5 3. Ta7+ Rg6 4. Tb7 Ta5 5. a7 Rf6 6. Rd4 Re6 7. Rc4 Rd6 8. Rb4 Rc6 etc.) **2...Th5 !** (posibilitatea acestei mutări salvează pe negru. Acum se amenință 3...Th6+ 4. Rd7 Tf6 cu remiză) **3. Ta7+** (3. Rd7 Th6 ! 4. Rc7 Tf6, de exemplu : 5. Rb7 Tf7+, sau 5. a7 Tf7+ ! 6. Rb6 Tf6+ 7. Rb5 Tf5+ 8. Rc4 Ta5 remiză) **3...Rg8 ! 4. Tf7** (4. Rd6 Th6+ 5. Rc7 Tf6 cu remiză, sau 4. Rf6 Th6+ 5. Rg5 Tb6 cu remiză) **4...Ta5 !** (4...Th6+ 5. Tf6) **5. Ta7** (nu 5. a7 ? Ta6+ și câștigă) **5...Th5 !** și remiză prin repetarea mutărilor. Concluziile generale asupra acestui tip de finaluri sînt date în diagrama 501.

500

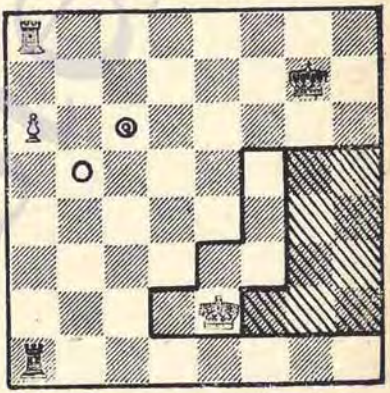
P. ROMANOVSKI, 1950



Remiză

501

P. ROMANOVSKI, 1950



Zona de remiză a regelui alb (cu negrul la mutare) este de 15 cîmpuri, limitate în diagramă de linia frîntă. Suprafața hașurală (9 cîmpuri) indică zona de remiză, cu albul la mutare. Cercurile indică cîmpurile critice b5 și c6, pentru care duc lupta cei doi regi, după ce turnul alb ajunge pe linia a șaptea, iar pionul la a7 (vezi și mai sus, diagramele 481—482)

Cu toată simplitatea ei, poziția lui Salvioli este foarte instructivă (diagrama 502), ca și toate pozițiile asemă-

nătoare cu ea, ca poziţie a figurilor. În acest caz remiza se obţine datorită faptului că regele negru ocupă forţat cîm-

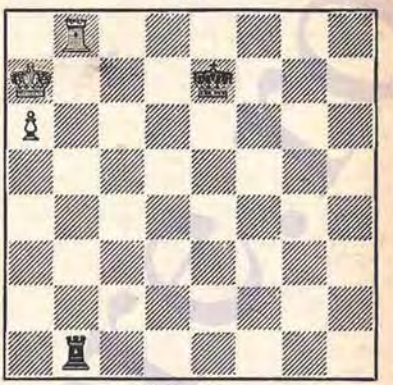
502

C. SALVIOLI, 1887

Negrul la mutare face remiză

purile c7 sau c8, de exemplu : **1...Tc1 !** (cu ameninţarea 2...Rc7) **2. Rb7** (la 2. Tb7+ cel mai bine este 2...Rc8 !, deoarece albul nu obţine nimic cu 3. Rb6 Tb1+ 4. Rc6 T:b7 !) **2...Tb1+ 3. Ra8 Te1 4. a7 Rc7 !** şi regele alb nu poate ieşi din colţul a8 (vezi diagrama 490). Dacă însă în poziţia lui Salvioli se mută regele negru la e7, atunci rezultatul luptei este favorabil albului (diagrama 503) : **1...Tc1 2. Rb7 Tb1+** (dacă 2...Rd7, atunci 3. a7 Tb1+ 4. Ra6 Ta1+ 5. Rb6 Tb1+ 6. Rc5 şi ciştigă, iar după 2...Rd6 3. a7 Tb1+ 4. Rc8 ! survine varianta principală) **3. Ra8 Tc1 4. a7 Rd6** (dacă 4...Tc7, albul ciştigă prin 5. Th8, cu ameninţarea 6. Rb8, de exemplu : 5...Tc1 6. Th7+ Rd8 7. Rb8 Tc8+ 8. Rb7 şi 9. a8D) **5. Rb7 Tb1+ 6. Re8** (inutil este 6. Ra6, din cauza 6...Ta1+ 7. Rb6 Tb1+) **6...Tc1+ 7. Rd8 Th1 8. Tb6+ Re5** (dacă 8...Rd5, atunci pionul se transformă în damă cu şah) **9. Te6+ !** (rău este 9. Ta6 Th8+ 10. Rd7 Th7+ 11. Re8 Th8+ 12. Rf7 Ta8 ! urmat de Rb5) **9...Rd5** (sau 9...Rb5 10. Tc8 Th8+

503

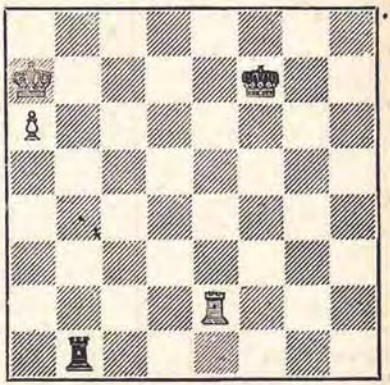


Albul ciştigă

11. Rc7 Th7+ 12. Rb8 şi ciştigă) **10. Ta6 ! Th8+ 11. Re7 Th7+ 12. Rb6 Th6+ 13. Rb5.**

Cunoscînd poziţia lui Salvioli şi poziţia din diagrama 503 este uşor de soluţionat şi alte exemple, mai complicate. În poziţia din diagrama 504 albul ciştigă după **1. Ra8 Tb3 2. a7 Tb1 3. Tc2 ! Re7 4. Te8 Rd6** (sau 4...Rd7 5. Tb8 Tc1 6. Rb7 Tb1+ 7. Ra6 şi ciştigă) **5. Tb8 Te1 6. Rb7 Tb1+ 7. Re8** etc. Trebuie

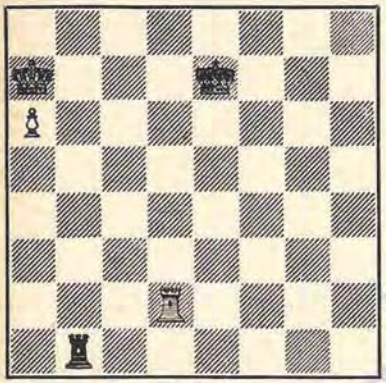
504



Albul ciştigă

subliniat că, înainte de a-şi aduce turnul la b8, albul şi-a întărit simţitor poziţia pionului. În poziţia din diagrama 505 albul nu poate obţine însă cîştigul: **1. Ra8 Tb3 2. a7 Tb1 3. Th2 Rd7 4. Th8 Rc7** remiză.

505

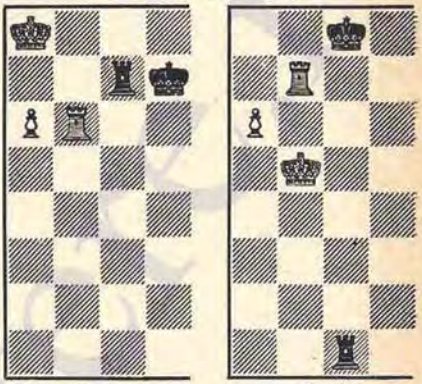


Remiză

În poziţia din diagrama 506 la remiză duc două căi: **1...Tc1 !** (cel mai simplu. Regele negru trebuie să ajungă la c7 sau c8, iar turnul la c1, apărîndu-şi regele de şahurile pe coloana „c") **2. Rb7** (2. Rb8 Tc8+ 3. Ra7 Tc1, sau 2. Tb7+ Rc8, sau 2. a7 Rc7, cu remiză în toate cazurile) **2...Tc7+ 3. Rb8 Tc8+ 4.Ra7 Tc1 5. Tb7+ Re8 6. Tb8+ Rc7**; sau **1...Re8** (mutarea aceasta a fost considerată că duce la pierdere de către Karstedt şi Berger, dar Rabinovici le-a răsturnat analizele) **2. Tb8+** (altfel 2...Tc1 cu remiză) **2...Rd7 3. a7** (3. Th8 Tc8+ ! cu remiză, sau 3. Tb7 Rc8 4. Tb8+ Rd7, sau 3. Tb6 Rc8 şi albul tot trebuie să înainteze pionul) **3...Re6 !** (propusă de I. Rabinovici) **4. Th8** (inutil este 4. Tb1 din cauza 4...Tc8+ 5. Tb8 Rc7) **4...Tg7 ! 5. Th6+** (dacă 5. Rb8, atunci 5...Tb7+ 6. Ra8 Tg7 etc, iar 5. Tc8+ Rb6 6. Tb8+ Ra6 duce la pierderea pionului) **5...Re7 ! 6. Th8 Rb6** remiză. Nimic nu obţine albul nici în celălalt exemplu al lui Karstedt (diagrama 507): **1. Rb6** (la 1. Th7 se poate juca 1...Rb8) **1...Tb1+ 2. Ra7** (dacă 2. Rc6, atunci

506 507

M. KARSTEDT, 1896

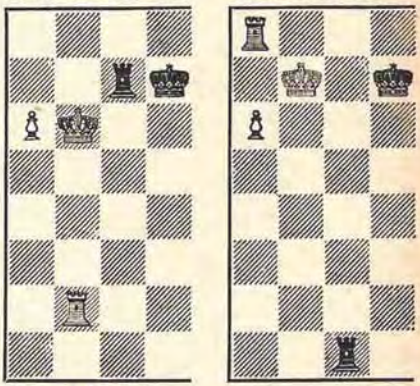


Negrul la mutare face remiză *Remiză*

2...T:b7 !) **2...Tc1** remiză. La poziţia din diagrama 507 se ajunge, în cele din urmă, pornindu-se lupta de la poziţia din diagrama 508, dificilă pentru negru:

508 509

M. KARSTEDT, 1896 A. PUDER, 1887



Negrul la mutare face remiză *Albul la mutare cîştigă*

1...Tc6+ 2. Ra5 (alte mutări ale regelui nu sînt mai bune, de exemplu: 2. Rb7 Tc7+ 3. Ra8 Rc8 4. Tb8+ Rd7 — compară cu diagrama 506, sau 3. Rb8 Tc8+ 4. Ra7 Tc1 5. Tb7+ Rc8 remiză. Dacă 2. Rb5 atunci 2...Rc7!, cu variantele: 3. a7 Tb6+! 4. Rc5 Ta6 şi 3. Th2 Tb6+ 4. Ra5 Tb1 remiză, sau 3. Ta2 Tb6+ 4. Rc5 Tb8 5. Th2 Tb1 6. Th8 Ta1 7. Rb5 Tb1+ remiză, sau 3. Ra5 Tc5+! 4. Rb4 Rb6 5. a7 Tc8 remiză) **2...Tc5+!** (nu 2...Tc8? 3. a7! Rc7 4. Tc2+, sau 3...Ta8 4. Rb6 şi cîştigă) **3. Ra4** (3. Rb4 Tc8 4. Ta2 Tb8+! 5. Rc5 Rc7 6. Th2 Tb1, sau 4...Th2 Rc7 5. Tc2+ Rd7! 6. Th2 Rc7 remiză) **3...Tc6!** (greşit este 3...Tc8? din cauza 4. Tb7+, de exemplu: 4...Tc7 5. a7 şi cîştigă. Dacă 4...Rc6, atunci 5. Ra5 Ta8 6. Th7 Tg8 7. a7 Ta8 8. Ra6 Tg8 9. Th1 şi 10. Tc1+, sau 5...Th8 6. Tb6+ Rc7 7. a7, cu variantele: 7...Th5+ 8. Ra6 Th1 9. Tc6+ Rd7 10. Tc5 şi cîştigă, sau 7...Tg8 8. Ra6 Th8 9. Tb7+ Rc6 10. Tb8 şi cîştigă. În cazul cînd la 4...Rc6 5. Ra5 Th8 6. Tb6+ negrul ar răspunde 6...Rc5, atunci urmează 7. a7 cu variantele: 7...Ta8 8. Ra6 Th8 9. Tb8 Th6+ 10. Ra5 şi cîştigă, sau 7...Th1 8. Tc6+ Rd5 9. Tc8 Ta1+ 10. Rb6 Tb1+ 11. Rc7; în ultima variantă se poate juca şi 8. Ra6 cu cîştig. Pierde 3...Tc4+? din cauza 4. Rb5! Tc8 5. a7! Ta8 6. Rb6 etc.) **4. Tb7+ Re8 5. Rb5 Tc1!** remiză.

Interesantă este poziţia lui Puder (diagrama 509) în care albul cîştigă în modul următor: **1. a7! Tb1+** (necesar, deoarece la 1...Ta1 urmează 2. Th8 Tb1+ 3. Ra6 Ta1+ 4. Rb6 Tb1+ 5. Rc5 şi cîştigă; rău este şi 1...Tc7+ 2. Rb6 Tc6+ 3. Rb5 Tc7, din cauza 4. Td8+ sau 4. Th8) **2. Ra6 Ta1+** (sau 2...Rc7 3. Tc8+ şi cîştigă) **3. Rb6 Tb1+ 4. Rc5 Tc1+ 5. Rb4** (se poate juca şi 5.Rd4) **5...Tb1+ 6. Rc3 Tb7** (sau 6...Ta1) **7. Th8!**

În poziţia din diagrama 510, albul cîştigă după oricare mutare a negrului: **1...Tc1+** (nu se poate juca; 1...Ta2 din cauza 2. a7 Rf7 3. Th8 şi cîştigă; dacă însă 1...Rf7, atunci 2. Rb7! Tb1+ 3. Ra7 Re7 4. Tb8 şi cîştigă — vezi diagrama 503; nu însă 2. a7? Rg7 remiză) **2. Rb5!** (regele alb nu trebuie să tindă spre cîmpul a7, deoarece după 2. Rb7 Tb1+ 3. Ra7? Rd7 4. Tb8 se ajunge la poziţia lui Salvioli — vezi diagrama 502) **2...Tb1+** (2...Tc7 se parează prin 3. a7 Te7 4. Rb6 şi cîştigă) **3. Rc4 Tc1+** (se ameninţă ca şi mai înainte 4. a7) **4. Rb3!** (cea mai bună mutare. Referitor la 4. Rd3, — vezi varianta A) **4...Tc7** (nu se mai pot da şahuri, deoarece după 4...Tb1+ 5. Rc2 negrul n-are la dispoziţie mutarea 5...Tb7) **5. a7 Tc7** (sau 5...Tb7+ 6. Ra4 Te7, ceea ce nu schimbă rezultatul) **6. Re4** (bine este şi 6. Rb4 sau 6. Ra4) **6...Re5** (sau 6...Tc7+ 7. Rb5 Te7 8. Rb6 şi cîştigă) **7. Re5 Re4** (sau 7...Re6 8. Rb6 şi cîştigă) **8. Rd6** etc.

510

I. RABINOVICI, 1936 şi N. GRIGORIEV, 1937

Albul cîştigă

Varianta A (indicată de Grigoriev): **4. Rd3** (mai slab decît 4. Rb3, dar duce totuşi la cîştig) **4...Td1+!** (mult mai slab este 4...Tc7 5. a7 Te7 6. Rd4 şi negrul este în zugzwang, de exemplu: 6...Rf7 7. Tf8+!, sau 6...Td7+ 7. Rc5 Te7 8. Rb6) **5. Re2** (oricare retragere a regelui pe coloana „e" duce la remiză, de exemplu: 5. Re2? Td7 6. a7 Rd6 cu variantele: 7. Rd3 Rc7+ şi

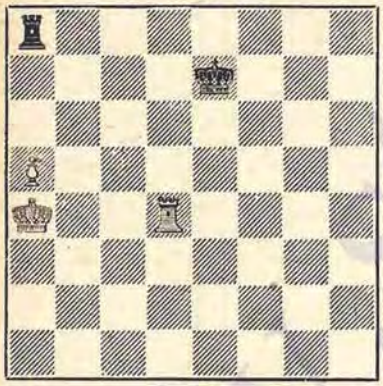
8...Rb7, sau 7. Re3 Rd5 8. Rf4 Rd4 9. Rf5 Rd5. Dacă 5. Re3?, atunci 5...Td7 6. a7 Rd5, sau 5. Re4? Td7 6. a7 Rd6 etc.) **5...Td7 6. a7 Rd6 7. Rb3** (dacă 7. Rc3?, atunci 7...Tc7+ şi 8...Rc6 remiză) **7...Rd5** (7...Tb7+ 8. Ra4 Td7 9. Ra5 Rd5 10. Rb6 etc.) **8. Rb4 Rd4 9. Rb5 Rd5 10. Rb6 Td6+ 11. Rc7 Te6+ 12. Rb7** şi albul câştigă.

În poziţia lui Chéron (diagrama 511) negrul obţine remiza. Aci funcţionează pe deplin „regula de opt".

Pionul stă pe linia a cincea, iar numărul

511

A. CHÉRON, 1927

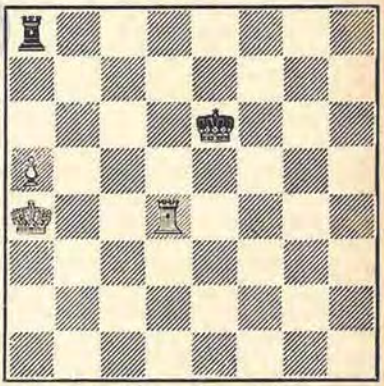


Remiză

de coloane dintre pion şi regele advers este de trei: suma cifrelor este opt şi în consecinţă poziţia este remiză. Într-adevăr, după **1. Rb5 Td8!** (la pierdere duce 1...Tb8+? 2. Rc6, de exemplu: 2...Tb1 3. a6 Ta1 4. Rb5! Tb1+ 5. Tb4 Ta1 6. Ta4, sau 2...Ta8 3. Ta4 Rd8 4. Rb7) **2. Te4** (dacă 2. Ta4 Rd7 3. a6 Rc7 sau 3. Rb6 Rc8 4. Ra7 Td7+ 5. Ra8 Tc7 6. Th4 Tc1, cu remiză clară) **2...Tb8+!** (dacă 2...Rd7?, atunci 3. a6! Tc8 4. a7 şi câştigă) **3. Ra4** (sau 3. Ra6 Rd7— compară cu diagrama 502) **3...Rd7 4. a6 Tc8** (se poate juca şi 4...Tb1 5. Ra5 Ta1+ 6. Rb6 Tb1+ 7. Ra7 Tb2 remiză — compară cu diagrama 502) **5. Tb4 Tb8** (nu este bine 5...Rc7? 6. Tb7+! Rc6 7. Ra5, deoarece se ajunge la o variantă nefavorabilă negrului din poziţia lui Karstedt — vezi diagrama 508) **6. Ra5 Rc7 7. a7** (nimic nu dă 7. Tb7+ Rc8 8. Rb6 Th6+ 9. Ra7 Tc6!) **7...Tg8 8. Ra6 Tg6+ 9. Ra5 Tg8** şi albul nu poate evita repetarea mutărilor. Regulile lui Chéron, cum a remarcat şi Grigoriev, trebuie folosite cu prudenţă, deoarece analizatorul francez şi-a formulat „legile" pornind de la gradul de înaintare a pionilor şi de la numărul de coloane care separă regele, fără să ţină seama de alte particularităţi ale poziţiei. Este suficient, de pildă, ca în exemplul 511 să deplasăm regele negru la e6, sau turnul negru la a7 pentru ca să survină noi poziţii, dar deja câştigate pentru alb.

În poziţia din diagrama 512 albul joacă: **1. Rb5 Tb8+** (dacă 1...Re7, atunci 2. a6!, iar 1...Re5 2. Td1 Tb8+ 3. Re6 Tb2 4. a6 Tc2+ 5. Rb7 Tb2+

512



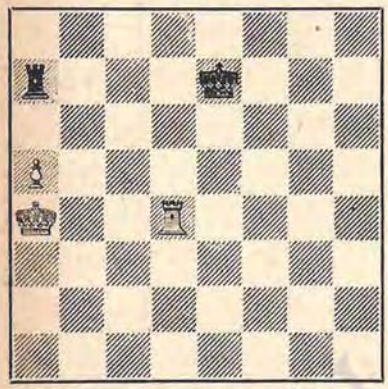
Albul la mutare câştigă

este insuficient din cauza 6. Ra8! Re6 7. Td8! Re7 8. Tb8 Ta2 9. a7 Rd7 10. Rb7 Tb2+ 11. Ra6 şi câştigă) **2. Re6 Te8+** (sau 2...Tb2 3. Te4+ Rf5 4. Ta4 şi câştigă, sau 2...Tb2 3. a6 Ta2 4. Rb6 Tb2+ 5. Ra5 Ta2+ 6. Ta4 Tc2 7. a7

Tc8 8. Rb6 şi cîştigă) **3. Rb7 Tc1 4. a6 Tb1+** (sau 4...Ta1? 5. Tb4! şi cîştigă) **5. Rc6! Tc1+ 6. Rb5 Tb1+** (6. Re5 Tb4) **7. Tb4 Ta1 8. Rb6** după care adversarul trebuie să cedeze.

În poziţia din diagrama 513 trebuie jucat: **1. Rb5 Td7** (la 1...Ta8 urmează 2. a6) **2. Ta4! Rd8** (2...Tb7+ 3. Rc6 şi cîştigă sau 2...Ta7 3. Rb6 şi cîştigă, sau 2...Td5+ 3. Rc6 Td6+ 4. Rc5 Rd7 5. a6 Tc6+ 6. Rb5 Tc8 7. a7 şi cîştigă) **3. a6 Ta7 4. Rb6 Ta8 5. Rb7** etc.

513



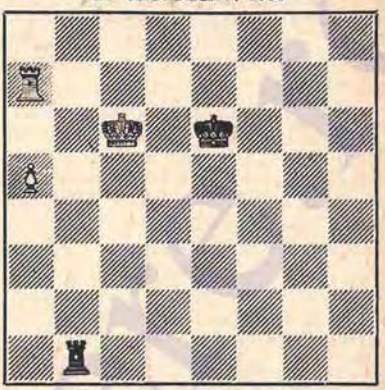
Albul la mutare cîştigă

Următorul studiu al lui Grigoriev (diagrama 514) a survenit în procesul de analiză a unei poziţii interesante din a 16-a partidă a primului meci pentru campionatul lumii, între Euwe şi Alehin (vezi diagrama 515).

Nu duce la cîştig nici **1. Tb7? Tc1+ 2. Rb6 Rd6 3. a6 Tb1+ 4. Ra7 Ta1** nici **1. Ta8? Tc1+** (nu însă 1...Ta1 din cauza 2. a6) **2. Rb6 Rd7**, nici **1. Th7 Ta1!** şi se ajunge, cu culorile schimbate, la o variantă din analiza poziţiei din diagrama 515. La cîştig duce numai **1. a6!** de exemplu: **1...Ta1? 2. Ta8!** şi cîştigă (vezi diagrama 510), sau **1...Tb8? 2. Th7** şi cîştigă, sau **1...Tc1+ 2. Rb7!**, cu variantele: **2...Rd7 3. Rb8+! Rd8!** (după 3...Rd6 4. Th7 Tb1+ 5. Tb7

514

N. GRIGORIEV. 1936

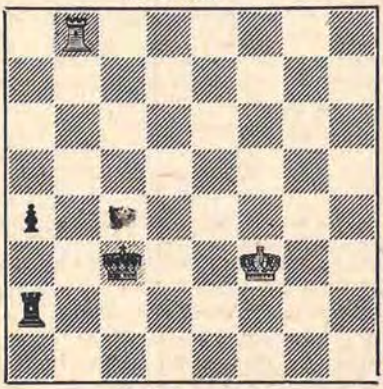


Albul la mutare cîştigă

Th1 6. Tc7 Tb1+ 7. Rc8 pionul nu mai poate fi oprit) **4. Th7 Tb1+ 5. Tb7 Tc1 6. Tb2 Tc8+ 7. Rb7 Tc7+ 8. Rb6 Re8 9. a7! Tb7+ 10. Ra6** şi cîştigă; sau **2...Rd6 3. Rb8! Ta1** (sau 3...Tb1+ 4. Tb7 Th1 5. Tc7 etc. — vezi mai sus) **4. Th7! Tb1+** (pionul nu poate fi luat) **5. Tb7 Th1 6. Tc7 Tb1+ 7. Rc8 Th1**

515

EUWE-ALEHIN. Meciul pentru campionatul lumii, 1935



Albul la mutare

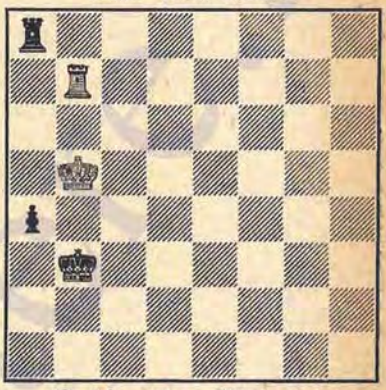
8. a7 şi cîştigă; sau **2...Rd5 3. Rb8 Ta1 4. Td7+ ! Re6** (sau 4...Rc6 5. Tc7+ şi 6.a7) **5.Th7! Tb1+ 6.Tb7** şi cîştigă, sau **2...Tb1+ 3.Re8 Ta1 4.Th7 ! Rd6 5.a7 Re6 6.Tc7+ Rb6 7.Rb8** şi cîştigă; sau **2...Ta1 3.Ta8 ! Rd6** (3...Rd7 duce la poziţia din diagrama 509. Albul obţine uşor cîştigul prin 4.a7 ! Tb1+ 5.Ra6 etc.) **4. Td8+ Re7 5.Td5 Tb1+** (sau 5...Re6 6.Tb5) **6. Rc6 Ta1 7. Rb6 Re6 8.Ta5 Tb1+ 9.Tb5** şi cîştigă, sau **2...Th1 3.Ta8 Tb1+** (dacă 3...Rd6, atunci 4. Td8+ Re7 5. a7 ! Tb1+ 6. Rc6 Tc1+ 7. Rb5 şi cîştigă, iar 3...Rd7 4. a7 ! Tb1+ 5. Ra6 duce la poziţia din diagrama 509) **4. Rc6** şi a survenit poziţia din diagrama 510: după **4...Tc1+ 5. Rb5** albul cîştigă.

Sfîrşitul partidei Euwe—Alehin nu s-a desfăşurat fără greşeli: **1. Re3? !** (Romanovski arată în mod just că cea mai bună şansă practică a albului consta în 1. Tc8+, împiedicînd pe negru să-şi îmbunătăţească poziţia figurilor. Este adevărat că şi în acest caz este îndoielnic ca albul să se fi putut salva, de exemplu: 1...Rd2 2. Td8+ Rc1 3. Re3 a3 şi cîştigă, sau 3. Tc8+ Rb1 4. Tb8+ Tb2 5. Ta8 Tb4 6. Re3 Rb2 7. Th8 a3 şi cîştigă; dacă în ultima variantă albul joacă 4. Ta8, atunci 4...a3 5. Re3 Th2 ! şi cîştigă. După 1...Rd2 nu ajută nici 2. Th8 Rc2 3. Th2+ Rb3 4. Th8 a3 şi cîştigă, nici 2. Re4 a3 3. Rd4 Tc2 4. Ta8 a2 şi cîştigă) **1...Th2??** Cum a demonstrat Grigoriev, în această poziţie trebuia jucat 1...a3 ! şi cîştigă — vezi diagrama 514) **2. Tc8+** ? (duce la pierdere, în timp ce 2. Ta8 ! ar fi asigurat remiza, de exemplu: 2...Ta2 3. Tc8+ Rb2 4. Rd2 Rb1+ 5. Rd1 Tb2 6. Tc1+ Ra2 7. Tc8 şi 8. Rc1, sau 2...Th4 3. Tc8+ Rb3 4. Tb8+ Ra2 5. Rd2; 2...Rb3 3. Rd3 a3 4. Tb8+ Ra2 5. Rc3 Tb2 6. Ta8) **2...Rb2 3. Tb8+ Rc1 4. Tc8+** (sau 4. Ta8 a3 ! — vezi diagrama 514) **4...Rb1 5. Tb8+ Tb2 6. Ta8 Tb3+ 7. Rd4 a3 8.Re4 Rb2 9.Th8 Tc3+** albul a cedat.

Nu este atît de simplu de obţinut remiza în studiul lui Grigoriev (diagrama 516): **1. Th7 ! a3** (sau 1...Tb8+ 2. Ra5 a3 3. Th3+ Rb2 4. Th2+) **2. Th3+ Re2 3. Th2+ Rd3 4. Th3+ Re4 5. Th4+** (cu ajutorul şahurilor regele negru este împins spre coloana „f") **5...Rf3 6. Th1 a2 7. Ta1 Re3 8. Re4 !**

516

N. GRIGORIEV, 1945
(studiu publicat postum)



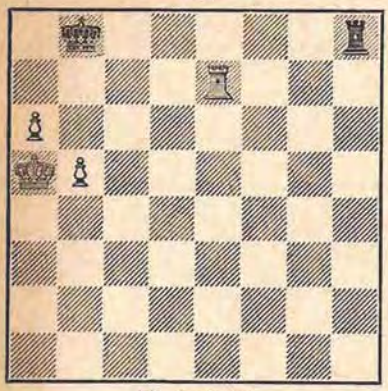
Albul la mutare obţine remiza

Rd2 9. Rb3 Tb8+ ! (pierde 10. R:a2? Rc2) **10. Re4 ! Tb2 11. Th1 ! Re3** (ameninţînd 12...Tb1, ceea ce imediat nu mergea) **12. Ta1** (cu ameninţarea 13. Rc3 şi 14. Rb3. Se poate juca şi 12. Th3+) **12...Rd2 13. Th1.** Remiză prin repetarea mutărilor.

TURN ŞI DOI PIONI LEGAŢI CONTRA TURN

În acest final partea mai tare, de regulă, cîştigă. De exemplu, în poziţia din diagrama 517 albul cîştigă destul de repede. Planul se bazează pe schimbul turnurilor: **1. b6 Th5+** (negrul nu poate asista pasiv la desfăşurarea evenimentelor; dacă 1...Tg8 2. Rb5 Tc8, cu scopul de a nu permite regelui alb să ajungă la d7, atunci 3. a7+ Ra8 4. b7+ şi cîştigă) **2. Rb4 Th4+** (o altă încercare de apărare — 2...Th8 3. Rc5 Td8 este de asemenea insuficientă din

517



Albul cîştigă

cauza 4. Rc6 Ra8 5. Rc7 Tb8 6. Te6 Tc8+ 7. Rd7 Tc7+ 8. b:c7, sau 7...Th8 8. Te8+ : dacă 5...Tc8+, atunci tot 6. Rd7, iar la 6...Tb8 urmează 7. Te8) **3.Re5 Tb5+ 4.Rd6 Tb6+ 5.Te6 Th8 6. Rd7 Th7+** (altfel albul schimbă turnurile prin 7.Te8+) **7.Te7 Th8 8.Te8+** şi cîştigă.

Partida Wisker-MacDonnell (diagrama 518) s-a terminat remiză după **1. a7+** ?

518

WISKER-MACDONNELL

Albul la mutare cîştigă

Ra8, deoarece regele negru este pat şi nu-i mai rămîne decît să scape de turnul său : **2. Th7 T:b5+** (se poate juca şi 2...Tg7 3. Th8+ R:a7 4. b6+ Rb7) **3. Ra6 Tb6+** (negrul are un turn „turbat" ; se poate juca şi 3...Th5) **4. R:b6** — pat. Dacă **2. Rb6** sau **2. Rb4**, atunci tot **2...T:b5+**, iar la **2. Ra6** urmează **2...Tg6+ 3. Te6** (dacă 3. Ra5, atunci 3...Tg5 sau chiar 3...Ta6+) **3...T:e6+ 4. b:e6** şi negrul e din nou pat. După **2. Ra4 Tg4+** (desigur, nu 2...T:b5 ? din cauza şahului intermediar 3. Tc8+ ! urmat de 4. R:b5) **3. Rb3 Tb4+** şi remiza este clară. Desigur, albul ar fi putut cîştiga dacă în loc de mutarea pripită **1. a7+**, ar fi realizat planul indicat mai sus, care constă în schimbul turnurilor : **1. Td7** ! (cu scopul de a îmbunătăţi poziţia forţelor sale şi în acelaşi timp de a limita mobilitatea turnului negru) **1...Th5 2. Rb6 Th6+ 3. Re5** (ameninţînd 4. b6) **3...Th5+ 4. Re6 Th6+ 5. Td6 Th8** (împiedicînd mutarea 6. Td8+) **6. b6 Tg8 7. Te6** (se poate juca şi 7. a7+ Ra8 8. Rb5 şi negrul n-are apărare împotriva 9. Ra6, deoarece turnul său este legat de linia a opta) **7...Td8** (împiedicînd 8. Rd7 şi 9. Te8) **8. Te7** şi se ajunge la o poziţie care a fost examinată cu ocazia analizei diagramei 517. După **8...Ra8 9. Re7 Tb8 10. Te6 Th8 11. Rd7 Th7+ 12. Te7 Th8 13. Te8+** restul nu mai necesită explicaţii.

Partida Blackburne — Lasker (diagrama 519) este un exemplu clasic de realizare a avantajului obţinut : **1...h6 2. Te6 Rh7 3. Rg2 h5 4. Ta6 g6 5. Ta4** (împiedicînd înaintarea pionului „h") **5...Rh6 6. Tc4 Tb5** (făcînd posibil 7...Rg5 şi 8...h4. Rău este 6...g5 7. Tc6+ Rg7 8. Tc5 Rf6 9. Tc6+ Re5 10. Tc5+ Rf4 11. Tc4+ Re3 12. Tc5 etc.) **7. Rg3 Rg5 8. Te3** (nu este mai bine 8. Ta4 h4+ şi nu merge 9. T:h4 din cauza 9...Tb3+ iar după 9. Rh3 Tb3+ 10. Rg2 Rh5 se ajunge la varianta principală) **8...h4+ 9. Rh3 Rh5 10. Te4 Tb3+ 11. Rh2 g5 12. Ta4 Tb2+** (o combinaţie tipică în astfel de poziţii. După 13.Rh3

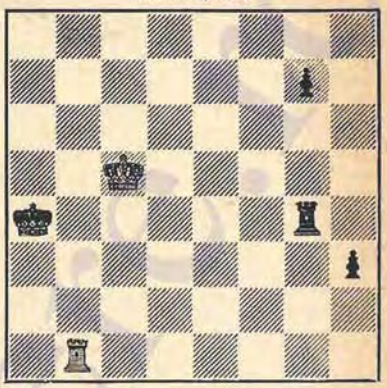
519

BLACKBURNE-EM. LASKER,
Petersburg, 1914

Negrul cîştigă

520

HOLZHAUSEN-NIMZOVICI,
Hanovra, 1926



Negrul cîştigă

g4+ ! 14. T:g4 Tb3+ negrul cîştigă turnul) **13. Rh1 h3 14. Te4 g4 15. Rg1** (dacă 15. Tc3, atunci 15...Rh4 16. Ta3 Te2 ! şi apoi cum se indică în comentariile la exemplele 517 şi 518) **15...g3 16. Tc5+ Rg6 17. Te1 Rf5 18. Ta1 Td2** (regele negru vrea să pătrundă în lagărul advers prin e3 şi e2) **19. Te1 Rf4 20. Ta1 Re3 21. Ta3+** (la 21. Te1+ cel mai simplu este 21...Rd3 22. Rh1 Re2 şi 23...Td1) **21...Td3 22. Ta1 Re2** albul cedează.

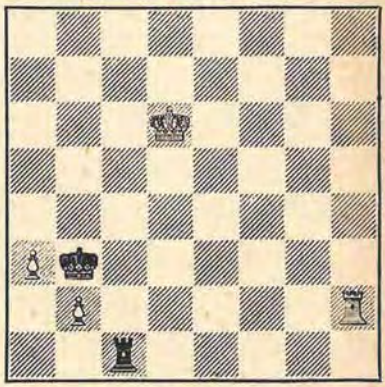
În poziţia din diagrama 520 pionii negri pot înainta şi singuri, fără ajutorul regelui lor : **1...g5 2. Th1 Tg3 3. Rd4 g4 4. Re4 Tg2 5. Rf4 h2** albul a cedat, deoarece nu poate face nimic împotriva manevrei **6...g3** şi **7...Tg1.** Este necesar să subliniem existenţa unei anumite ordine în mutările turnului şi pionilor negri : întîi p'onul mai înapoiat îl apără pe cel mai avansat, apoi turnul apără cîmpul pe care trebuie să-l ocupe pionul avansat ; urmează înaintarea pionului avansat, după care pionul mai înapoiat înaintează şi el, apărînd din nou pe cel avansat etc.

Dacă regele părţii mai slabe ocupă un cîmp între pioni, atunci în multe cazuri nu există cîştig.

În poziţia lui Kling şi Horwitz (diagrama 521) negrul are asigurată remiza deoarece regele alb este separat de pioni, iar turnul alb este obligat să apere pionul b2. Albul nu-şi poate îmbunătăţi poziţia figurilor

521

J. KLING şi B. HORWITZ, 1851



Remiză

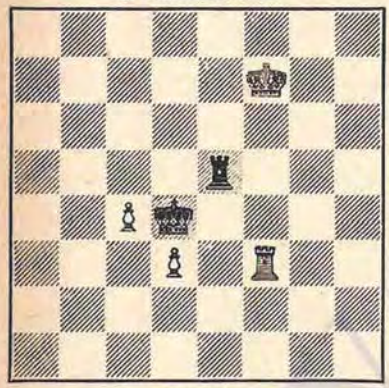
şi de aceea nu-i mai rămîne decît să încerce o continuare legată de sacrificarea

unuia dintre pioni: **1. Th8 R:b2 2. a4 Ta1 3. Ta8 Rb3 4. a5 Rb4 5. a6** (dacă 5. Tb8+, atunci 5...Rc4, remiză) **5...Ra5** (nu 5...Rb5? 6. Tb8+ ! Rc4 7. Tb6 și câștigă) **6. Re6** (sau 6. Tb8 Td1+ 7. Rc6 Tc1+ 8. Rb7 Tb1+ remiză) **6...Te1+ ! 7. Rb7 Tb1+ 8. Re7** (sau 8. Ra7 Tb6) **8...Te1+** și remiza este inevitabilă.

În poziția lui Chéron (diagrama 522) negrul are de asemenea remiza asigurată: **1. Rf6** (dacă în poziția inițială la mutare este negrul, atunci el trebuie să joace 1...Te1, sau 1...Te2, urmat de manevra turnului pe coloana „e". După

522

A. CHÉRON, 1926



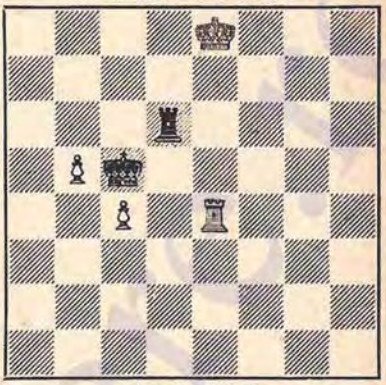
Remiză

1...Te1 nimic nu dă 2. Tf6, de exemplu: 2...R:d3 3. c5 Rd4 4. c6 Rd5 ! 5. c7 Tc1 și pionul cade) **1...Te1** (cu același succes se poate juca și 1...Te2 sau 1...Te8) **2. Rg6 Te2 !** (nu însă 2...Te6+? 3. Tf6 Te5 4. Td6+ Rc5 5. Td8 Rc6 6. Rf6 și albul trebuie să câștige) **3. Rf5 Te1** etc.

Într-o altă poziție a lui Chéron (diagrama 523) albul câștigă datorită faptului că pionii sînt mai avansați: **1...Td1 2. Te7 ! R:c4 3. b6 Re5 4. b7 Tb1 5. Rd8 Re6 6. Re8**, sau **1...Th6 2. Rd7 Th7+ 3. Te7 ! Th6 4. Re7 Tg6 5. Te5+ R:c4 6. b6**, sau **1...Rb6 2. Re7 Td1 3. Te6+ Re7 4. c5 Tb1 5. b6+ Rb7 6. Td6.** Cu albul

523

A. CHÉRON, 1926



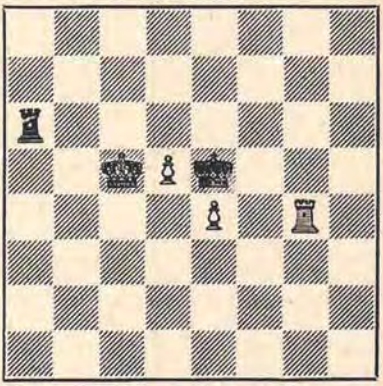
Albul câștigă

la mutare urmează: **1. Tf4 Td1 2. Tf7 R:c4 3. b6 Re5 4. b7 Tb1 5. Rd8**, sau **1...Th6 2. Rd7 Th7+ 3. Re8** (cu amenințarea 4. Tf5+) **3...Th8+ 4. Rb7 Th7+ 5. Ra6 Th6+ 6. Ra5 Th1 7. Tf5+ R:c4 8. Ra6 Ta1+ 9. Rb7** cu câștig ușor.

Dacă regele părții mai tare se află alături de pioni, atunci există și o altă cale de câștig (diagrama 524): **1. d6**

524

A. CHÉRON, 1926



Albul la mutare câștigă

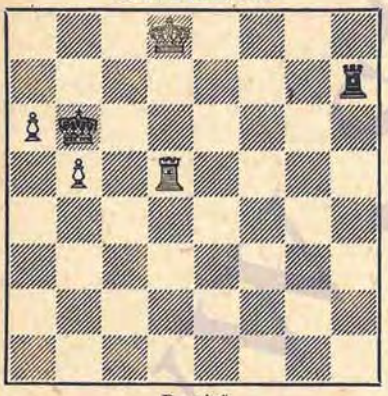
(aci se poate juca şi 1. Tg8) **1...Ta5+** (pierd şi toate celelalte mutări, de exemplu : 1...Re6 2. Tg6+ Rf7 3. d7! Ta8 4. Td6 Re7 5. d8D+, sau 1...T:d6 2. Tg5+ Rf4 3. R:d6 R:g5 4. e5, sau 1...Ta7 2. Tg8) **2. Rb6 Ta1 3. d7 Td1 4. Re7 Te1+ 5. Rd8 Th1 6. Tg6.**

Cînd pionii sînt de margine, partea mai slabă are mari şanse de remiză, chiar cînd ambii pioni au trecut linia de mijloc a tablei, din cauză că regele advers nu are la dispoziţie manevra de învăluire.

În poziţia din diagrama 525, albul nu poate cîştiga : **1. Re8 Tg7 2.Td7** (la 2. Td6+ urmează 2...R:b5 3. Rb8 Tg8+ remiză) **2...Tg8+ 3. Td8 Tg7 4. Rb8 Th7!** (o mutare uimitor de liniştită într-un moment care pare

525

A. CHÉRON, 1926



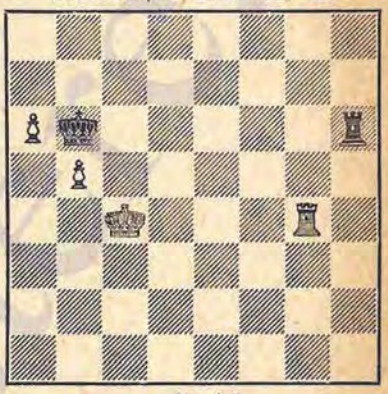
Remiză

atît de primejdios) **5. Td6+ Re5!** (singura apărare. Este important pentru negru să alunge turnul de pe coloana „d". Dacă 5...R:b5, atunci decide 6. a7 Th8+ 7. Rc7 Th7+ 8. Td7, sau 7...Ta8 8. Rb7) **6. a7** (6. Te6 R:b5 7. a7 Th8+ remiză, sau 6. b6 R:d6, cu variantele : 7. a7 Th8+ 8. Rb7 Rc5! 9. Ra6 Th1!, sau 7. b7 Th8+ 8. Ra7 Rc7 9. b8D+ T:b8 — pat, sau 7. Ra8 Th8+ 8. Ra7 Rc6 9. b7 Rc7 remiză) **6...R:d6 7. b6 Th8+ 8. Rb7 Re5 9. Ra6 Th1** remiză.

Poziţia regelui părţii mai tari în spatele pionilor este mai puţin favorabilă, deoarece în cazul sacrificării unuia dintre pioni, el nu va putea susţine înaintarea celuilalt. De aceea în poziţia lui Kling şi Horwitz (diagrama 526) negrul face

526

J. KLING şi B. HORWITZ, 1851



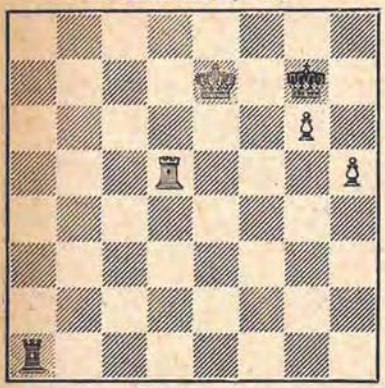
Remiză

remiză fără nicio greutate : **1. Te4** (cea mai bună şansă. Dacă 1. Tg7, atunci 1...Th4+ 2. Rd5 Th5+, sau 2. Rb3 R:b5 3. a7 Th8 4. Tb7+ Ra6 5. Tb8 Th3+ şi 6...R:a7) **1...Tg6 2. Te8 Tg4+ 3. Rd5 Tg7! 4. Tb8+** (la repetare de mutări duce şi 4. Rc4 Tg4+ 5. Rd5 Tg7!) **4...Ra7 5. Te8** (sau 5. Tb7+ T:b7 6. a:b7 R:b7 remiză) **5...Rb6 6. Re4 Tg4+ 7. Rd5 Tg7.** Remiză prin repetarea mutărilor.

În poziţia lui Kasparian albul cîştigă chiar dacă la mutare este negrul (diagrama 527) : **1...Rh6 2. Td7** (cu ameninţarea 3. Rf7) **2...Tf1** (sau 2...Rg7 3. Re6+) **3. Re6 R:h5 4. g7 Tg1 5. Rf7 Tf1+ 6. Re8 Tg1 7. Rf8** şi cîştigă, sau **1...Ta8 2. Td7 Rh6 3. Rf7** şi cîştigă, sau **1...Ta6 2. Td7 Te6 3. Rd8+ Rg8 4. Te7** (pregătind Rd7 şi Te6 urmat de înaintarea pionului „h") **4...Rf8** (sau 4...Td6+ 5. Rc7

527

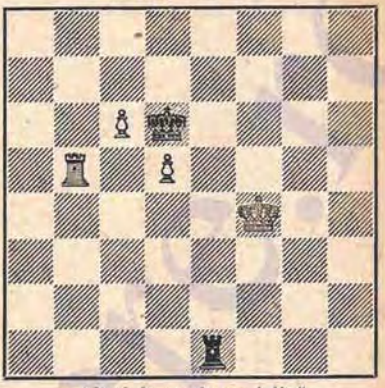
G. KASPARIAN, 1946



Albul ciştigă

528

A. CHÉRON, 1926



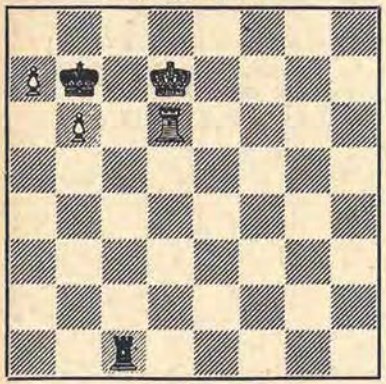
Albul la mutare ciştigă

Ta6 6. Rd7 Tb6 7. Te6 şi ciştigă) **5. Rd7 Ta6 6. Te6 Ta7+ 7. Rd6 Ta6+ 8. Re5 Ta5+ 9. Rf6** şi ciştigă. Dacă **1...Te1+**, atunci **2. Rd8**, de exemplu: **2...Rh6 3. Td7 R:h5 4. g7 Tg1 5. Re8 Rh6 6. Rf8** şi ciştigă, sau **2...Rg8 3. h6!** (cel mai simplu! Kasparian recomandă 3. Tf5 Te6 4. Rd7 Ta6 5. Tc5 Rg7 6. Tc7 şi apoi, evident, 6...Tb6 7. Rd8+ Rg8 8. Te7 şi ciştigă) **3...Te6** (după părerea lui Kasparian, în felul acesta se respinge mutarea 3. h6. Dar el se înşeală. Nu sînt mai bune nici alte continuări, de exemplu: 3...Th1 4. Re7 T:h6 5. Rf6 şi ciştigă, sau 3...Tg1 4. Td6 şi ciştigă) **4. h7+**! (Kasparian indică varianta 4. Tg5 Ta6 cu egalitate) **4...Rh8** (sau 4...Rg7 5. Th5 Rh8 6. g7+ şi ciştigă) **5. Tg5 Rg7 6. Th5 Rh8 7. g7+** şi ciştigă; sau **2...Ta1 3. Td7+ Rg8 4. Re7** (cu ameninţările 5. h6 şi 5. Rf6) **4...Rg7** (sau 4...Ta6 5. Td6) **5. Re6+** şi ciştigă.

În poziţia lui Chéron (diagrama 528) albul ciştigă în modul următor: **1. Tb8!** (îmbunătăţind poziţia turnului) **1...Tf1+** (dacă 1...Te7, atunci 2. Tb7 T:b7 3. c:b7 Rc7 4.Re5 şi ciştigă, sau 2.Td8+ Rc7 3. d6+ R:d8 4. d:e7+ R:e7 5. Re5 Re8 6. Re6) **2. Rg5 Tg1+** (speranţa negrului este numai şahul etern) **3. Rf5 Tf1+ 4. Rg6 Tg1+ 5. Rf7 Tf1+ 6. Re8 Te1+ 7. Rd8 Th1 8. Rc8** (momentul critic. Negrul a reuşit să aducă regele alb la c8, unde blochează înaintarea pionului c6. Poate acum negrul juca 8...R:d5? Nu, căci după 8...R:d5 9. Tb6! negrul pierde, de exemplu: 9...Th6 10. Rb7 Th7+ 11. c7 şi ciştigă, sau 9...Rc5 10.Rb7 Th6 11.Tb1! şi ciştigă, sau 9...Th7 10. c7 şi ciştigă) **8...Th7** (după 8...Th8+ 9. Rb7 Th7+ 10. Rb6 negrul n-are apărare) **9. Tb5 Tg7 10. Rb8!** (regele se îndreaptă spre a8 cu scopul de a pregăti reîntoarcerea turnului la b8) **10...Th7 11. Ra8 Tg7** (11...Th1 12. Tb8! Ta1+ 13. Rb7 Tb1+ 14. Rc8 Tc1 15. Tb6 şi ciştigă; sau 11...Th8+ 12. Tb8 Th7 13. Td8+ şi ciştigă) **12. Tb7! Tg8+** (sau 12...Tg1 13. Td7+ şi ciştigă) **13. Tb8 Tg7 14. Td8+ Re7 15. Tf8 Rd6 16. Rb8! R:d5 17. c7**, sau **15...Th7 16. Ra7 Tg7 17. Ra6** etc.

Într-o altă poziţie a lui Chéron (diagrama 529) albul ciştigă de asemenea. Pionii săi sînt aşezaţi rău (pionul de pe coloana turnului avansat), dar în schimb sînt departe înaintaţi: **1. Re6** (cu ameninţarea 2. Td7+ sau 2. Td8) **1...Te1+** (sau 1...Tc8 2. Re7 Th8 3. Td8 şi ciştigă) **2. Rf5 Tf1+ 3. Re4 Te1+**

529
A. CHÉRON, 1926



Albul cîştigă

530
A. CHÉRON, 1926

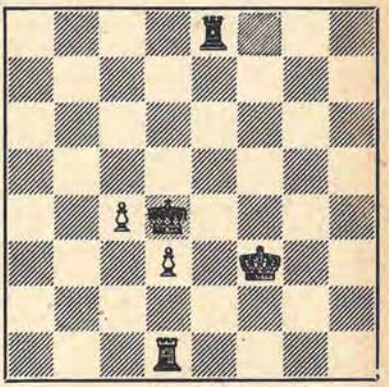
Negrul la mutare face remiză

(sau 3...Tf8 4. Re5 ceea ce grăbeşte soluţia) **4. Rf3 Tf1+ 5. Re2 Tf8 6. Re3 Te8+** (dacă 6...Ra8, atunci regele alb se deplasează la g7, apoi se schimbă turnurile, ca în varianta principală) **7. Rf4 Tf8+ 8. Re5 Te8+ 9. Rf6 Tf8+ 10. Rg7 Te8 11. Tf6 Td8 12. Tf8** şi cîştigă.

Un exemplu de poziţie nefavorabilă a figurilor părţii mai tari este poziţia din diagrama 530. Regele şi turnul albului sînt despărţiţi şi nu-şi pot coordona acţiunile. Negrul obţine remiza prin : **1...Re6** (toate celelalte mutări ale negrului duc la pierdere, de exemplu : 1...Rg8 2. Th8+ ! R:h8 3. f7 Rg7 4. e8D, sau 1...Ta7+ 2. Rb8 şi 3. Th7+, sau 1...Te8 2. Rd7 Ta8 3. e8D+ T:e8 4. Th7+) **2. Rb7 Te8 3. Rb6 Te8 4. Rb7 Te8.**

Să trecem acum la acele cazuri în care turnul apără pionul înapoiat din spate. În poziţia din diagrama 531, albul nu poate cîştiga, de exemplu : **1. Tc1 R:d3 2. c5 Rd4 3. c6 Rd5 4. c7 Te8** şi **5...Rd6**, sau **1. Rf4** (regele se îndreaptă spre f7 sau f8) **1...Te7 2. Rf5 Te8 3. Rf6** (şi aci este inutil 3. Tc1 R:d3 remiză) **3...Te3 4. Rf7** (dacă 4. Tc1, atunci 4...Rc5, de exemplu : 5. d4+ R:d4 6. c5 Rd5 7. c6 Te6+ cu remiză ; dacă 5. Tc3, atunci se poate juca fie 5...Rb4 6. Tc1 T:d3 7. c5 Rb5 etc., fie 5...Rd4 6. Tb3 Te1 7. Tb8 R:d3 8. c5 Tc1 ! 9. Tc8 Rc4 cu variantele : 10. Re6 Rb5 11. Rd6 Td1+, sau 10. c6 Rb5 11. Tb8+ Ra6, sau 10. Td8 Rb5 11. Tb8+

531



Remiză

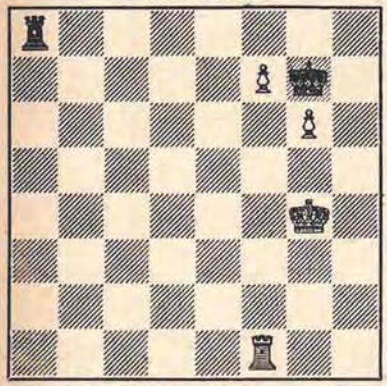
Rc6 remiză) **4...Te2 5. Rf8** (sau 5. Tc1 Rc5 6. d4+ R:d4 7. c5 Rd5 8. c6 Rd6 9. c7 Te7+ remiză) **5...Te3** (se poate

juca și 5...Te6 6. Tc1 R:d3 7.c5 Tc6 8. Re7 Rd4 remiză) **6. Te1 Te5 !** (cea mai bună apărare) **7. Td1** (sau 7. Rf7 Tc5 8. Td1 Te5 ; se poate juca de asemenea 7...R:d3 8. c5 Rd2 9. Rf6 Th5 10. Rg6 Td5 remiză) **7...Te2** remiză.

Dacă pionul a trecut de jumătatea tablei, atunci de obicei partea mai tare ciștigă (diagrama 532) : **1...Th8** (sau 1...Tf8 2. Rg5, cu variantele : 2...T-ori-

532

A. CHÉRON, 1926



Albul ciștigă

unde 3. f8D+ T:f8 4. T:f8 R:f8 5. Rf6, sau 2...Rh8 3. Rf6 T:f7+ 4. g:f7 și ciștigă) **2. Rg5 Tb5+ 3. Tf5 Th8 4. f8D+ T:f8 5. T:f8 R:f8 6.Rf6** și ciștigă.

În poziția din diagrama 533 trebuie trecut adversarului rîndul la mutare : **1. Te2 Ta8** (la 1...Ta6+ decide 2. Rb7, iar 1... Te7 2. Rd6 ! Te8 3. e7 Rf7 4. Rd7 și 1...Th7 2. Rd6 Te7 3. Te1, sînt de asemenea fără speranță pentru negru. Dacă 1...Re7, atunci 2. Td2 Rf6 3. Td7 Ta6+ 4. Rb7 și ciștigă) **2. e7 Rf7 3. f6 Tb8** (nu este mai bine nici 3...Re8 4.Rb7 Ta1 5. f7+ și ciștigă) **4. Rd7 Tb7+** (sau 4...Te8 5. Te1 și ciștigă) **5. Re8** și pionul se transformă în damă.

Foarte instructivă este poziția lui Kling și Horwitz (diagrama 534) în care albul ciștigă, indiferent cine este la

533

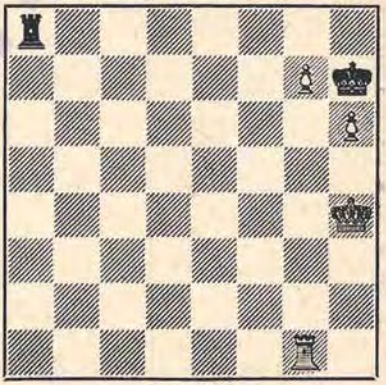
A. CHÉRON, 1926

Albul la mutare ciștigă

mutare. De exemplu : **1. Rb5 Ta5+ 2. Tg5 Ta8 3. Tg6 !** (cu scopul de a juca Tg6-f6-f8 ; nu merge 3. Tf5 din cauza 3...Ta6 4. Rg5 Tg6+) **3...Ta5+** (dacă 3...Tb8 atunci 4. Tf6 cu varian-

534

J. KLING și B. HORWITZ, 1851



Albul ciștigă

tele : 4...Rg8 5. Rg6, sau 4...Tb5+ 5. Rg4 Tb4+ 6. Rf3 Tb8 7. Tf8 și ciștigă, sau 4...Ta8 5.Tf8 T:f8 6.g:f8C+ !

și cîștigă; se poate juca și 6. g:f8N!, nu însă 6. g:f8D sau 6.g:f8T din cauza patului) **4. Rg4 Ta4+ 5. Rf5 Ta5+ 6. Re4 Ta4+ 7. Rd5 Ta5+ 8. Rc4 Ta4+ 9. Rb5 Ta8 10. Tf6 Rg8 11. Rb6 Te8 12. Rc7 Ta8 13. Rb7 Te8 14. Tc6 Tc7+ 15. Tc7 Te8 16. Tc8.**

În poziția lui Chéron însă (diagrama 535) negrul are asigurată remiza. Neajunsurile poziției albului constau nu numai în așezarea proastă a pionilor (pionul de turn avansat), ci și în poziția

535

A. CHÉRON, 1926

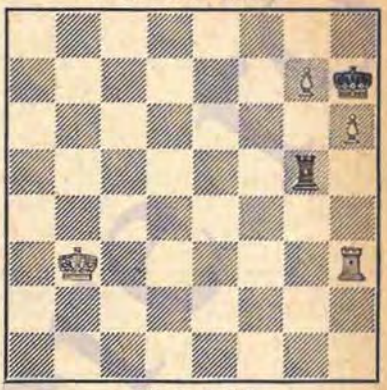
Remiză

proastă a turnului, care nu-și poate apăra regele împotriva atacurilor laterale. În cazul plecării turnului de pe coloana „a" urmează: **1...R:b6**, iar **1. Rc5** se parează prin **1...Th5+ 2. Rd6 Th6+ 3. Re7 Th7+ 4. Rf8 Th8+ 5. Rg7 Te8 6. Rf7 Td8 7. Re7 Th8!** etc.; dacă acum **8. Th1**, atunci **8...Th6 9. Rf7 Td6 10. Ta1 Td8.**

Poziția din diagrama 536 trece forțat în poziția din diagrama 534: **1...Tg6!** (cel mai precis, deoarece în cazul plecării turnului de pe coloana „g" urmează manevra Tb3-f3-f8; lucrul acesta se poate întîmpla atît după 1...Tb5+ 2. Rc4 Tb6 3. Tg3 Tb8 4. Tf3 Tg8 5. Rc5 etc., cît și după 1...Tc5? 2. Tf3) **2. Re4 Ta6** (dacă negrul manevrează cu turnul

536

G. KASPARIAN, 1946



Albul cîștigă

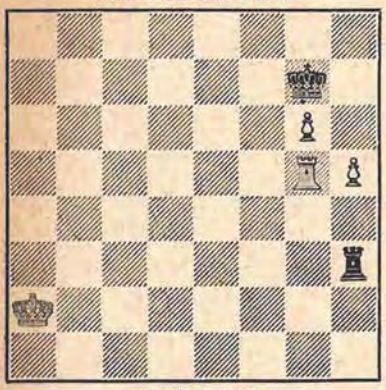
pe coloana „g", atunci albul joacă Rc4-d5-e5-f4 și Th3-g3. De exemplu: 2...Tg1 3. Rd5 Tg2 4. Re5 Tg1 5. Rf4 Tg2 6. Tg3) **3. Tg3 Ta8 4. Rd5!** (nu însă 4. Tf3 R:h6 5. Tf8 Ta4+ și 6...R:g7) **4...Tb8** (sau 4...Tg8 5. Re5 R:h6? 6. Rf6 și cîștigă; din fața șahurilor laterale regele se salvează la h4 sau h5) **5. Re4 Ta8 6. Rf4 Tb8 7. Rg5 Ta8 8. Rh5 Tb8 9.Tg6!** și apoi așa cum s-a arătat în analiza diagramei 534.

Atunci cînd pionii sînt pe liniile 4—5, partea mai tare, de obicei, cîștigă (diagrama 537): **1...Rg8** (dacă 1...Tc3, atunci 2. h6+ Rg8 3. Td5 și cîștigă. În cazul cînd turnul manevrează pe coloana „h", atunci survine poziția din diagrama 527, de exemplu: 1...Th4 2. Rb3 Th1 3. Rc4 Th1+ 4. Rd5, sau 3... Tc1+ 4. Rb5 Tb1+ 5. Rc6 Tc1+ 6. Rd6 Td1+ 7. Td5 Ta1 8. Re7) **2. Rb2 Te3 3. Re2** (tentant, dar greșit este 3. h6? Th3! 4. h7! Rg7 remiză) **3...Ta3 4. Rd2 Tb3 5. Re2 Ta3 6. Rf2 Tb3 7. Td5 Tb6** (la pierdere duce și 7...Rg7 8. Td7+ sau 7...Th3 8. Rg2) **8. Rf3 Rg7 9. Td7+** și regele alb ajunge la g5.

Într-o altă poziție a lui Kasparian (diagrama 538) negrul pierde: **1...Tg1** (dacă 1...Rg7, atunci 2. h6+ Rg8 3. g7

537

G. KASPARIAN, 1946

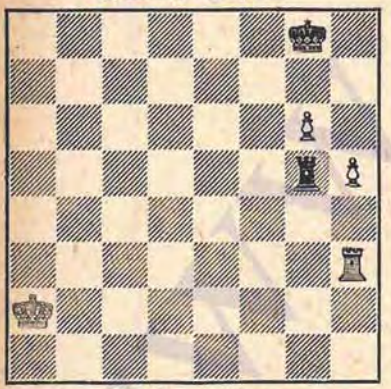


Albul cîştigă

Rh7 4. Rb3 şi se ajunge la poziţia din diagrama 536. Nu este mai bine nici 1...Ta5+ 2. Rb3 Ta6 3. Rc4, deoarece

538

G. KASPARIAN, 1946



Albul la mutare

regele alb ajunge la g5, după care pionul înaintează la h6) **2.Rb3 Tg4 3. Re3 Rh8 4. Rd3 Tg2 5. Re3 Tg1 6.Rf4 Tg2 7. Rf5.**

Poziţia turnului alb în faţa pionilor este deosebit de nefavorabilă, cum se poate vedea din exemplul 539. Turnul alb nu-şi poate părăsi locul deoarece este obligat să apere pionii atacaţi de turnul advers. Într-adevăr, după **1. Tb7 Tg5 2. Tb8+ Rg7 3. Tb7+ Rg8**

539

G. KASPARIAN, 1946

Albul la mutare cîştigă

trebuie jucat **4. Th7 Tg3,** revenind la poziţia anterioară. Dacă negrul mută **1...Th3,** nu merge **2. h6** din cauza **2...Tg3 3. Tg7+ Rh8** şi poziţia de pat a regelui negru împiedică pe alb să cîştige. Albul trebuie să dea şah etern prin **4. Th7+ Rg8 5. Tg7+ Rh8 6. Th7+,** deoarece negrul ameninţă fie să ia pionul g6, fie să capete un turn „turbat".

Poziţia din diagrama 539 se rezolvă în modul următor: **1. Ra2!** (cum se va vedea din cele ce urmează, atunci cînd regele stă la f2 şi turnul la h3, survine o poziţie de zugzwang: cu negrul la mutare albul cîştigă, iar cu albul la mutare partida e remiză. După 1. Rb2 negrul obţine remiza jucînd: 1...Th3 2. Rc2 Tg3 3. Rd2 Th3 4. Re2 Tg3 5. Rf2 Th3 6. Rg2 Ta3 7. Tb7 Ta5 şi dacă 8. h6, atunci 8...Tg5+ şi 9...T:g6, iar la 8. Th7 urmează 8...Ta3; dacă 7. Rh2, atunci 7...Tb3 8. Tf7 Tb5 9. h6

Th5+ şi 10...T:h6, sau 9. Th7 Tb3. Nu cîştigă nici 6. h6 Th5 7. Rf3 Tg5 8. Tg7+ Rh8 9. Rf4 Tf5+ etc.

Din aceste variante rezultă clar că albul trebuie să alunge turnul negru de pe cîmpul h3, fără să-şi mute regele pe coloanele „g" sau „h". Cunoscînd aceasta, albul poate pune adversarului probleme mai grele, jucînd 2. Rc1. Şi în acest caz însă negrul are apărare: 2...Tc3+ ! 3. Rd1 Td3+ ! 4. Re1 Te3+ ! 5. Rf1 Tf3+ ! 6. Rg2 Ta3 etc. Rău este 2...Th2?, din cauza 3. Rd1 Th3 4. Rd2 ! Tg3 5. Re2 Th3 6. Rf2 şi negrul este în zugzwang — s-a ajuns la o poziţie din varianta principală; nu ajută nici 3...Tg2 4. Re1 Th2 5. Rf1 Th3 6. Rf2 ! şi scopul a fost din nou atins. Pierde şi 2... Tg3? din cauza 3. Rc2 ! Th3 4. Rd2 Tg3 5. Re2 Th3 6. Rf2 etc. ; nu însă 3. Rd2? Th3 ! 4. Re2 Tg3 5. Rf2 Th3 6. Rg2 Ta3 remiză) **1...Th3 2. Rb2 Tg3 3. Re2** (slab este, desigur, 3. Rb1? din cauza 3... Tb3+ etc.) **3...Th3 4. Rd2 Tg3 5. Re2 Th3 6. Rf2** şi albul cîştigă, deoarece la mutare este negrul: de exemplu: **6...Ta3 7. Tb7 Th3 8. Tb5 Rg7 9. Rg2 Th4** (9...Ta3 10. Tb7+ Rg8 11. h6) **10. Rg3 Th1 11. Tb7+ Rg8 12. Rg4 Tg1+ 13. Rf5** etc. Dacă la **1. Ra2** negrul joacă **1...Td3** atunci nu **2. Rb2?** din cauza **2...Th3**, ci **2. Tb7 Th3** (2...Tg3 3. Tb3 Tg5 4. Th3 şi se ajunge la poziţia din diagrama 538) **3. Tb5 Rg7 4. Tg5** şi se ajunge la poziţia din diagrama 537.

În poziţia din diagrama 540 rezultatul atîrnă de cine este la mutare. Cu albul la mutare, poziţia este remiză: **1. Rb1 Th2 !** (dacă 1...Te2, atunci 2. Td7 Th2 3. Td5 şi în cele din urmă survine poziţia din diagrama 527) **2. Re1 Tg2 !** (la 2...Ta2 albul poate juca 3. Td7 îmbunătăţindu-şi poziţia turnului. Pierde şi 2...Th3 3. Rd2 ! Tg3 4. Re2 Th3 5. Rf2, deoarece turnul negru este alungat de pe coloanele „g" şi „h" şi în acest caz se activizează turnul alb, sau regele alb pătrunde pe cîmpul g5) **3. Rd1 Th2 4. Re1 Tg2 ! 5. Rf1 Th2 6. Rg1 Ta2** (turnul negru a fost alungat

540

G. KASPARIAN, 1946

Albul cîştigă numai dacă la mutare este negrul

de pe coloanele „g" şi „h", dar în schimb regele alb este aşezat nefavorabil deoarece se află pe coloana „g") **7. Tb7 Ta5 ! 8. Th7** (după 8. h6 Tg5+ se pierde un pion) **8...Ta2 ! 9. Rh1** (9. Rf1 Th2 !, sau 9. h6 Ta6 10. Tg7+ Rh8 11. Rf2 Tf6 + etc.) **9...Tb2 ! 10. Ta7 Tb5 ! 11. Th7** (sau 11.h6 Th5+) **11...Tb2 12. Rg1 Ta2.** Negrul la mutare pierde: **1...Th2** (dacă 1...Tg3, atunci 2. Ra2 !, ajungînd la poziţia din diagrama 539) **2. Rh1 Tg2** (după 2...Th3 cîştigă 3. Rb2 ! etc.) **3. Re1 Th2** (ca răspuns la 3...Tg3 urmează 4. Rc2 !) **4. Rd1 Tg2** (nu ajută 4...Th3 din cauza 5. Rd2 !) **5. Re1 Th2** (Pierde şi 5...Tg3 6. Re2 ! etc.) **6. Rf1 Ta2 7. Tb7 Ta6 8. Rf2**, sau **6...Th3 7. Rf2 !**

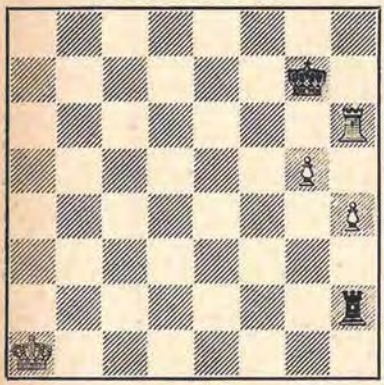
Cum se vede din exemplele pe care le-am analizat, pentru a obţine cîştigul regele alb trebuie mutat mereu pe un cîmp de culoare contrară aceluia pe care se află în acel moment turnul negru.

Dacă pionii se află pe liniile 4—5, atunci turnul negru este mai puţin stînjenit în mişcări şi poate totdeauna ocupa un cîmp favorabil. În următoarea poziţie a lui Kasparian (diagrama 541) negrul obţine remiza: **1. Rb1 Td2** (cu scopul de a strica acordul de cîmpuri

favorabil albului, din poziţia iniţială — vezi mai sus) **2. Rc1** (dacă 2. Tc6, atunci 2...Th2 ! 3. Tc4 Rg6 4. Rc1 Rh5 5. Rd1 Tf2 6. Re1 Ta2 7. Rf1 Tb2 8. Tf4 Ta2 9. Tf2 Ta1+ 10. Re2 Ta4 şi nu merge 11. Th2 din cauza 11...Ta2+,

541

G. KASPARIAN, 1946



Remiză

sau 10. Rg2 Ta4 11. Rg3 Tg4+ etc; la 4. Tg4 urmează nu 4...Rh5 din cauza 5. g6 !, ci 4...Td2 5. Rc1 Ta2 6. Rd1 Rh5 7. Te4 Tb2 etc., sau 6. Tg3 Th2 7. Tg4 Ta2. În favoarea albului este 2...Td4 ? 3. h5 ! cu variantele : 3...Td5 4.h6+ Rh7 5.Tc7+, sau 3...Tg4 4.Tc7+ Rg8 5. Tc5) **2...Tg2 ! 3. Rd1 Th2 4. Re1 Tg2 5. Rf1 Th2 6. h5** (la o remiză clară duce 6.Rg1 Ta2 7. Tf6 Ta4 8. Th6 Ta2, sau 7. h5 Ta5 8. Tg6+ Rh7 9. Rf2 Tb5 10. Rf3 Ta5 11. Rf4 Ta4+ 12. Rf5 Ta5+ etc. În această poziţie negrul obţine remiza dînd şahuri laterale; regele alb este îndepărtat de pioni, după care turnul negru atacă din nou pionul g5 — vezi diagrama 546) **6...Rg8 !** (negrul obţine remiza în acelaşi mod ca în diagrama 549. Rău este 6...Ta2 ? 7. Tf6 ! Ta5 8. h6+ Rh7 9. Tf7+ Rg8 10. g6 şi ciştigă, sau 6...Th1 ? 7. Rf2 etc.) **7. g6** (7. Rg1 Ta2 8. Tb6 Ta5 9. Tb8+ Rg7 10. h6+ Rg6 11. Tg8+ Rh7 12. Tg7+ Rh8 remiză, sau 9. Tg6+ Rh7 10. Rg2 Tb5 11. Rf3 Ta5 12. Rf4 Ta4+ şi negrul dă din nou şahuri laterale, îndepărtînd regele alb de pioni) **7...Rg7 8. Th7+** (sau 8. Rg1 Ta2 9. Th7+ Rg8 remiză — — vezi diagrama 510) **8...Rg8** remiză, deoarece la mutare este albul. Aproape în acelaşi fel se obţine remiza şi în poziţia asemănătoare a lui Kasparian (diagrama 542) : **1. g5 Td2 2. Th6+ Rg8 ! 3. Ta6** (nu 3. g6 Td7, cu remiză clară) **3...Td5 4. Ta8+ Rg7 ! 5. h6+ Rg6 6. Tg8+ Rh7 7. Tg7+ Rh8** remiză

542

G. KASPARIAN, 1946

Remiză

sau **1. Rb1 Te2 2. Re1 Ta2 3. Rd1 Tb2 4. Re1 Ta2 5.Rf1 Tb2 6. Ta6 Tb4 7.g5 Tb5 8. Ta7+ Rg8 9. Ta8+ Rg7 !** etc.

În poziţia din diagrama 543 urmează **1. Tg6+ Rh7** (nu schimbă rezultatul 1...Rh8) **2. Rf7 ! T:h5 3. Tg7+ Rh8 4. Tg8+ Rh7 5. g6+ Rh6 6. Th8+ Rg5 7. g7** şi ciştigă. În poziţia din diagrama 544, albul joacă **1. Rf5 !** (după 1. h6+ ? Rg6 remiză) **1...T:h5** (la pierdere duce 1...Tf1+ 2. Tf4 Th1 din cauza 3. h6+ Rh7 4. g6+ R:h6 5. Rf6) **2. Te7+ Rf8 3. Ta7 Th1 4. Rg6 Tg1 5. Ta8+ Re7 6. Tg8 Tg2 7. Rh7** şi ciştigă. Albul sacrifică un pion şi într-una din variantele din diagramele 546, 548 şi altele.

543

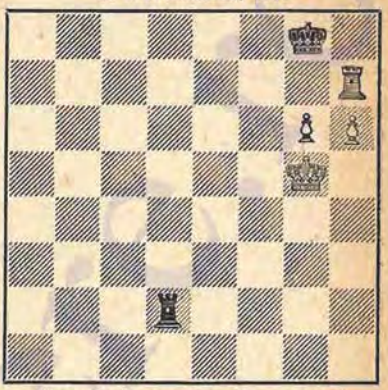
Albul la mutare cîştigă

544

Albul la mutare cîştigă

545

G. KASPARIAN, 1946



Negrul la mutare face remiză
Albul la mutare cîştigă

Finalul de turnuri cu doi pioni pe aceeaşi linie, apăraţi de turn din faţă, a fost de asemenea analizat pe larg de Kasparian. Astfel de poziţii Kasparian le-a denumit „triunghiulare" — după aşezarea pionilor şi a turnului, care formează un triunghi echilateral. Numărul poziţiilor de remiză este aci foarte mare. Chiar cînd pionii se află pe linia a şasea, remiza este posibilă.

În poziţia din diagrama 545 urmează: **1...Tg2+ 2. Rf5 Tf2+ 3. Re5 Tg2 ! 4. Tg7+** (sau 4. Rf6 Tf2+) **4...Rh8** (acum regele negru este pat, şi dacă albul nu desface poziţia de pat, atunci turnul negrului devine „turbat", de exemplu: 5. Rf6 Tf2+ 6. Re7 Te2+ 7. Rd8 Te8+ 8. Rd7 Td8+ 9. Re6 Td6+ etc.) **5. Th7+ Rg8 6. Rf6 Tf2+.**

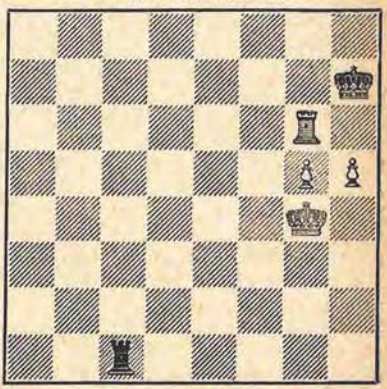
Cînd pionii se află pe linia a cincea, remiza poate fi obţinută cu ajutorul şahurilor laterale.

În poziţia din diagrama 546 negrul joacă **1...Te4+ 2. Rf5 Te5+ 3. Rf6 Te6+ 4. Rf7 Te7+ 5. Re8.** Acum, cînd regele alb s-a îndepărtat de pioni, trebuie jucat **5...Te5** (ocuparea liniei pe care se află pionii este una dintre cele mai bune metode de apărare în acest final: atacînd pionul, turnul advers este legat de apărarea lui) **6. Rd7** (sau 6. Th6+ Rg7) **6...Ta5 7.Rc7 Tb5 8.Rc6 Te5 9.Rd6 Ta5.**

Negrul obţine remiza datorită faptului că între turnul său şi pionul „g" intervalul este de trei coloane, şi, în plus, se află la mutare. Să mutăm în poziţia din diagrama 546 turnul la d1. În acest

546

G. KASPARIAN, 1946



Negrul la mutare face remiză
Cu turnul negru la d1 — albul cîştigă

caz intervalul dintre turn și pionul „g" este de numai două coloane și aceasta influențează asupra desfășurării luptei: **1...Td4+ 2. Rf5 Td5+ 3. Rf6** (nu însă 3. Re6? sau 3. Re4? din cauza 3...Ta5) **3... Td6+ 4. Rf7 Td7+ 5. Re6 Td1** (nu este mai bine nici 5...Ta7 6. Tf6) **6. Tf6 Tg1** (dacă 6...Th1, atunci 7. Rf7 T:h5 8. g6+) **7. g6+ Rh6 8. Rf7 Tg2 9. Rg8** și câștigă. Nu salvează nici **1...Tg1+ 2. Rf5 Tf1+** (sau 2...Th1 3. Rf6 T:h5 4. Rf7 Th1 5. Tg7+ Rh8 6. Tg8+ Rh7 7. g6+ și câștigă) **3. Re6 Th1 4. Rf7.**

Trebuie observat că nu întotdeauna intervalul de trei coloane între turn și pionul de pe coloana calului asigură remiza.

În poziția din diagrama 547 regele negru nu se află la h7, ci la f7. În astfel de poziții negrul are nevoie, pentru a face remiză, ca între turnul său și pionul de pe coloana calului intervalul să fie de cel puțin 4 coloane și, în plus, să fie la mutare. **1...Te4+ 2. Rf3 Tc3+ 3. Re4**

547

G. KASPARIAN, 1946

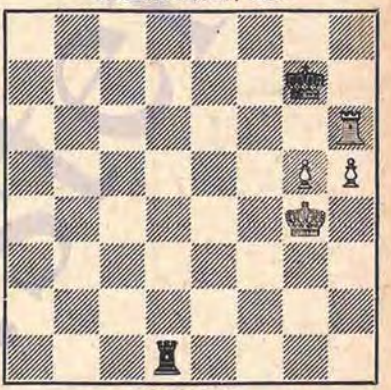
Albul câștigă

Te4+ 4. Rd5 Th4 (sau 4...Ta4 5. Tf6+ Rg7 6. h6+ Rh7 7. Tf7+ Rg8 8. g6 și câștigă) **5. Tf6+ Rg8 6. h6 Th5 7. Tf5 Th1** (dacă 7...Rh7?, atunci 7. g6+ și câștigă) **8. Re6 Ta1 9. Td5** și câștigă. Pierde și **1...Tg1+ 2. Rf3 Th1 3. Tf6+ Rg8 4. Rg4** (regele se îndreaptă spre punctul g6) **4...Rh7 5. Tf7+** și câștigă, sau **2...Tf1+ 3. Rg2 Tf5** (3...Ta1 4. Tf6+ Rg8 5. h6 Rh7 6. Tf7+) **4. Rg3 Tf1 5. Ta6 Tg1+ 6. Rf4 Tf1+ 7. Re3 Te1+ 8. Rf2 Te5 9. g6+ Rg7 10. Ta7+ Rg8 11. h6.**

Ceva mai grea este obținerea câștigului în poziția din diagrama 548, deși intervalul dintre turnul negru și pionul „g" este de numai două coloane: **1...Td4+ 2. Rf5 Td5+ 3. Rf4 Td4+ 4. Re5 Th4**

548

G. KASPARIAN, 1946



Albul câștigă

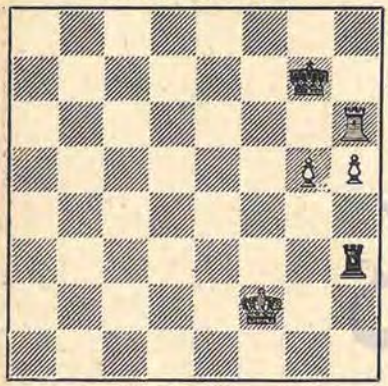
(sau 4...Ta4 5. Td6 și câștigă) **5. Tg6+ Rh7 6. Rf6 T:h5** (sau 6...Tf4+ 7. Re6! Te4+ 8. Rf7 și câștigă) **7. Rf7 Th1 8. Tg7+ Rh8 9. Tg8+** și câștigă. Nu ajută nici **1...Tg1+ 2. Rf5 Tf1+ 3. Re6 Te1+ 4. Rd6!** (o subtilitate absolut necesară! Dacă 4. Rd7, atunci 4...Te5 5. Tg6+ Rh7 6. Rd6 Ta5 remiză) **4...Td1+** (albul câștigă și după 4... Tg1 5. Tg6+ Rf7 6. Re5 Te1+ 7. Rf5 Tf1+ 8. Rg4 — vezi diagrama 547) **5. Re7! Td5** (sau 5...Ta1 6. Tg6+ Rh7 7. Tf6! Ta7+ 8. Re6 Ta6+ 9. Rf5 Ta5+ 10. Rg4 Ta4+ 11. Tf4 și câștigă) **6. Tg6+ Rh7 7. Rf6! Td6+ 8. Rf7 Td7+ 9. Re6 Td1** (sau 9...Ta7 10. Tf6!

Ta5 11. Tf7+ Rg8 12. Tf5 şi cîştigă) **10. Tf6 Th1 11. Rf7 T:h5 12. g6+** etc.

Una dintre cele mai grele poziţii, cu pionii de pe coloana calului şi a turnului aşezaţi pe aceeaşi linie, este finalul din diagrama 549. Aci negrul face remiză datorită izolării regelui alb pe linia a doua: **1...Rg8! 2. Rg2** (nimic nu dă mici 2. g6 Rg7 3. Th7+ Rg8, sau 3. Rg2

549

G. KASPARIAN, 1946



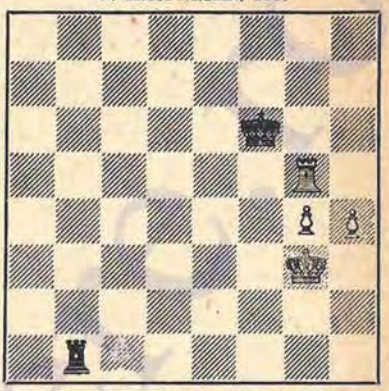
Remiză

Ta3 4. Th7+ Rg8, deoarece se ajunge la poziţia de remiză din diagrama 539) **2...Ta3 3. Tb6 Ta5 4. Tg6+ Rh7 5. Rg3 Ta3+**, compară cu diagrama 546. Cu albul la mutare urmează **1. Rg2** (încercarea de a trece mutarea adversarului prin 1. Re2 nu dă nici un rezultat, de exemplu: 1...Tg3 2. Tg6+ Rh7 3. Rf2 Th3 4. Th6+ Rg7, sau 3. Rf1 Tf3+ 4. R-oriunde Tf5 remiză) **1...Ta3 2. Tb6 Ta5 3.Tb7+** (dacă 3.Tg6+, atunci 3...Rh7 remiză — vezi mai sus; sau 3. h6+ Rh7 4. Tb7+ Rh8 remiză) **3...Rg8 4. Tb8+ Rg7! 5. h6+ Rg6 6. Tg8+ Rh7 7. Tg7+ Rh8 8. Tg6 Rh7 9. Tg7+ Rh8.**

În poziţia din diagrama 550 negrul obţine remiza: **1...Tb3+ 2. Rf2 Tb2+ 3. Re3 Tb3+ 4. Rd2 Tb4! 5. Tf5+ Rg7!** Cu turnul negru pe cîmpul c1, albul

550

G. KASPARIAN, 1946



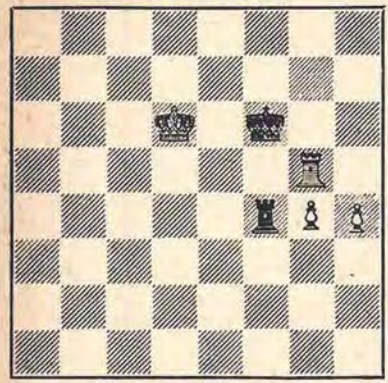
Negrul la mutare face remiză

cîştigă (intervalul este de trei coloane **1...Te3+ 2. Rf2 Te2+** (dacă 2...Th3 atunci 3. Th5 Rg6 4. Rg2) **3. Re3 Te3+ 4. Rd4 Th3 5. Tf5+ Rg7 6. h5 Rh6** (sau 6...Th4 7. Tg5+ Rh6 8. Tg6+ Rh7 9. Re4 şi cîştigă) **7. Tf6+ Rg7** (dacă 7... Rg5, atunci 8. Tg6+ şi cîştigă) **8. Tg6+ Rf7 9. Re4** etc. Regele alb pătrunde la g5 sau h6.

Merită atenţie încă o poziţie a lui Kasparian (diagrama 551): **1. Tg8! Rf7 2. Re5!** (o contralovitură importantă. Acum regele negru nu mai are la dispoziţie cîmpul f6) **2...Ta4 3. Tg5 Ta5+ 4. Rf4 Ta4+ 5. Re3 Ta3+ 6. Rd2 Ta2+ 7. Rc3 Ta3+ 8. Rb4 Th3 9. h5! Rf6** (turnul negru nu poate părăsi coloana „h", de exemplu: 9...Te3 10. h6! Th3 11. Tg7+ Rf8 12. g5 şi cîştigă) **10. Tg6+ Rf7 11. Re4 Te3 12. Rd4 Te1 13. g5!** şi cîştigă (compară cu diagrama 547). Pierde şi **1...Td4+ 2. Re5 Ta4** (sau 2...Td1 3. h5! Rf7 4. Tg6 Td2 5. g5 Tg2 6. Rd4 şi cîştigă) **3. h5! Rf7 4. Tg6 Te4 5. Rd5 Te1 6. g5 Th1 7. Th6 Rg7 8. Re6** (compară cu diagrama 548), sau **1...Ta4 2. h5!** (nu 2. g5+? Rf7 3. Th8 Rg7 4. Th5 Ta6+ remiză) **2...Rf7 3. Tg5 Rf6 4. Tg6+ Rf7 5. Re5** şi cîştigă. Dacă în poziţia iniţială turnul negru se află

551

G. KASPARIAN, 1946



Albul mută şi cîştigă.
Cu turnul negru la e4 — remiză

la e4, atunci poziţia este remiză : **1. Tg8** (1. Tf5+ Rg7 !) **1...Rf7 ! 2. Rd5 Ta4 3. Tg5 Rf6 4. Tf5+ Rg7 !** etc.

Trăgînd concluziile pe baza exemplelor analizate, nu se poate să nu observăm că analiza lui Kasparian ne deschide noi şi interesante posibilităţi de apărare în finalurile de turnuri.

Atunci cînd pionii legaţi stau pe linii diferite, este mai uşor pentru partea mai slabă să se apere. În poziţia din diagrama 552, turnul alb este legat de cîmpul pe care se află, deoarece orice mutare are ca urmare pierderea unuia dintre pioni. În partidă s-a jucat : **1...Tc1+** (insuficient pentru remiză este 1...Ta4+ 2. Rc5 Th4 3. a6 Th8 4. Tb6 etc., dar se putea juca 1...Ta2 2. Rb3 Ta1 3. Rb2 Ta4 4. Rb1 Ta3 5. Rc2 Ta1 6. Rc3 Ta2 7. Rb3 Ta1 etc ; nu însă 6...Ta4 7. Rb2 Th4 8. a6 şi cîştigă) **2. Rd5** (era de considerat o altă continuare — 2. Rd4, dar în acest caz negrul ar fi putut juca 2...Tc6 3. Tb1 Ta6 4. Tb5 Ta7) **2...Td1+** (şi aci se poate juca 2...Ta1) **3. Re6 Te1+ 4. Rb6 Te7 ! 5. Ra6** (Sau 5.a6 T:b7+ ! 6.a:b7 — pat) **5...Tc6+ 6. Tb6 T.b6+** şi după luarea turnului negrul este pat.

552

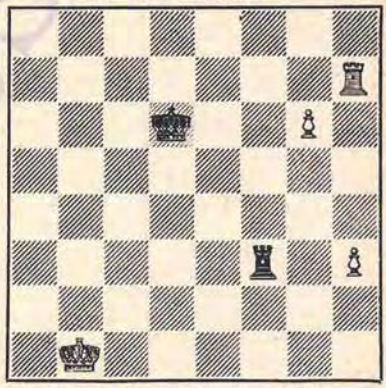
HEILLMAN-BERNSTEIN, Berlin, 1901

Negrul la mutare face remiză

Studiul lui Kasparian (diagrama 553) este un exemplu caracteristic de luptă în acest tip de finaluri : **1...Tg3 ! 2. Th6**

553

G. KASPARIAN, 1948



Negrul la mutare face remiză

(după 2. g7 Re6 pionul g7 se pierde) **2...Re7 ! 3. h4 Rf8 !** (nu însă 3...Rf6 ? 4. h5 Rg7 5. Th7+ Rg8 6. Rc2 ! şi cîştigă — compară cu diagrama 539) **4. h5 Rg8 !** (cu ameninţarea 5...Tb3+

6. Rc2 Tb7 remiză) **5. Th7** (5. Rb2 Te3 6. Th7 Th3 ! remiză, sau 5. Rc2 Te3 6. Th7 Tg3 ! remiză — compară cu diagrama 539) **5...Tb3+ !** (numai așa ! Rău este 5...Tg2 6. Rc1 — compară cu diagrama 540) **6. Rc2 Tg3 !** și remiză sau **6. Rc1 Te3+ ! 7. Rd1** (7. Rd2 Th3 !) **7...Td3+ ! 8.Re1** (8. Re2 Tg3!) **8...Te3+ ! 9. Rf1** (9. Rf2 Th3 !) **9...Tf3+ 10. Rg2 Ta3** remiză.

Un alt studiu al lui Kasparian (diagrama 554) nu se rezolvă pe calea arătată mai sus, deoarece **1...Tg3 2. Th6 Re6 3. h4 Rf6 4. h5 Rg7 5. Th7+ Rg8** pierde din cauza **6. Ra2 !** Remiza totuși

554

G. KASPARIAN, 1948

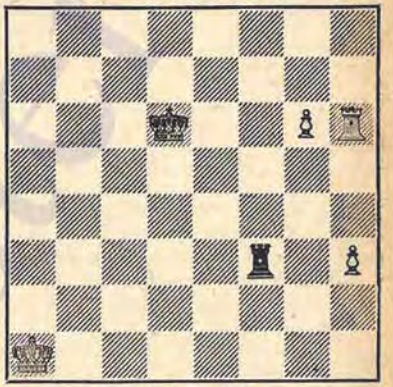
Albul la mutare face remiză

există : **1...Tg3 2. Th6 Re4 !** (cu amenințarea 3...Rb3. Dacă 3. Th4+ Rb3 4. Tg4, atunci 4...T:h3 5. Tg1 Th8 remiză) **3. Rb2 Tg2+ 4. Ra3** (sau 4. Rc1 Rc3 5. Rd1 Rd3 6. Re1 Re3 7. Rf1 Rf3 8. h4 Th2 ! 9. Rg1 Tg2+ 10. Rh1 Rf2 remiză, deoarece pentru a para amenințarea șahului etern, albul nu poate juca 11. h5 din cauza 11...Tg4) **4...Tg3+ 5. Ra4 Tg1 6. Ra5** (nimic nu dă 6. Th4+ Rd5 ! 7. Th6 Rc4, sau 7. Tg4 T:g4 8. h:g4 Re6 etc.) **6...Rc5 7. Ra6** (7. Th5+ se parează prin 7...Rd6 ! 8. Tb5 Re6 ! cu cîștigul pionului g6, de exemplu : 9. Tb6+ Rf5, sau 9. h4 T:g6) **7...Rc6 8. Ra7** (la pierderea unui pion duce 8. g7+ Rd5 9. Th7 Re6) **8...Rc7 9. Th7+ Rd6 10. Th7** (sau 10. Tg7 Re6 11. Tg8 Rf6 12. Tf8+ Rg7) **10...Re6** și albul pierde forțat pionul g6.

Un exemplu în care partea mai tare obține cîștigul, este studiul lui Kasparian (diagrama 555) : **1...Re7 ! 2. h4 Rf8 ! 3. Th5 !** (la remiză duce 3. h5 Rg8 ! 4. Th7 Ta3+ ! 5. Rb2 Th3 !, sau 4. Ra2 Td3 5. Th7 Tg3 ! Dacă 3. Th7, atunci

555

G. KASPARIAN, 1948



Albul cîștigă

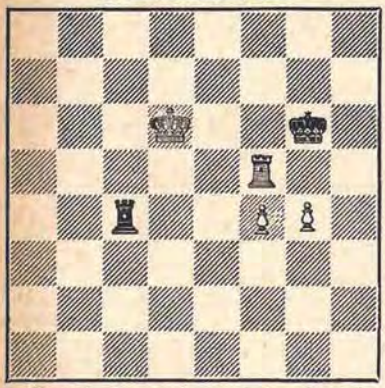
3...Rg8 4. Tb7 Tf5 ! 5. Tb4 Rg7 6. Tg4 Th5 urmat inevitabil de Th5-h6:g6, sau 4. h5 Ta3+ ! 5. Rb1 Tb3+ ! etc. sau, în sfîrșit, 4. Ra2 Th3 ! 5. Rb2 Tg3 ! 6. h5 Th3 !) **3...Tf4** (pierde imediat atît 3...Rg7 4. Tg5, cît și 3...Th3 4. Tf5+ Rg7 5. h5) **4. Th7 ! Rg8 !** (nu salvează nici 4...Tg4 din cauza 5. h5 Rg8 6. Rb2 ! Tg3 7.Rc2 !) **5.h5 !** (dacă 5.Ra2, atunci 5...Tg4 6. h5 Tg3, sau 5. Rb2 Tf3 ! 6. Rc2 Te3 7. Rd2 Tg3 ! 8. h5 Th3) **5... Th4** (5...Tg4 6. Rb2 ! Tg3 7. Rc2, sau 5...Tf2 6. Tb7 Th2 7. Tb5 și cîștigă) **6. Ra2 !** (nu însă 6. Rb2 Th3 !) **6...Th3 7. Rb2** și albul cîștigă.

Pozițiile „triunghiulare" fără pion de turn, sînt de obicei cîștigate de partea

mai tare. În poziţia din diagrama 556 negrul joacă : **1...Ta4 !** (metoda atacurilor laterale a mai fost întîlnită în poziţiile 546 şi 550) **2. Re5** (sau 2. Tf8 Rg7 3. Tf5 Rg6 4. Tg5+ Rf6 5. Tf5+ Rg6 remiză. Cum se vede şi aci turnul ocupă o poziţie admirabilă, pe aceeaşi linie cu pionii)

556

G. KASPARIAN, 1946



Negrul la mutare face remiză
Albul la mutare cîştigă

2...Ta5+ 3.Re4 T:f5 4.g:f5+ Rf6 remiză, sau **3. Re6 Ta6+ 4. Rd7 Ta7+ 5. Re6 Ta4** etc. Dacă la mutare este albul, atunci negrul pierde : **1. Re5 Tc5+ 2. Re6 !** (acum această mutare este indicată) **2...Te6+ 3. Rd5 Ta6 4. Te5 !** În poziţia din diagrama 557 regele alb se află în spatele pionilor săi şi totuşi negrul la mutare face remiză : **1...Tf2+ 2. Re5** (regele caută să ajungă la d7 sau e7. Inutil este 2. Rg3 Tf1 3. Rg2 Tf4 etc., deoarece regele alb nu reuşeşte să alunge turnul negru de pe coloanele „f" şi „g") **2...Te2+ 3. Rd6 Tg2 4. Tg6+** (sau 4. Re7 T:g5 5. Tf8 Rh7 6. f6 Ta5 7. Te8 Ta7+ 8. Rf8 Rg6 remiză ; nu însă 5...Tg1 6. f6+ Rh7 7. Te8 Te1+ 8. Rf8 Tf1 9. f7 Rg6 10. Te6+ şi cîştigă) **4...Rf7 5. Rd7 Tg1 6. Tf6+** (altfel albul nu-şi poate îmbunătăţi poziţia figurilor, deoarece turnul negru va manevra tot timpul pe coloana

557

G. KASPARIAN, 1946

Negrul la mutare face remiză

„g") **6... Rg7 7. Td6** (sacrificarea unui pion constituie singura şansă a albului) **7...T:g5 8. Re6 Tg1** (poziţia care a rezultat este remiză) **9. Re7** (9. f6+ Rg6 10. Re7 Tf1 ! 11. Te6 Tf2 12. Te1 Ta2 13. Tg1+ Rh7 cu remiză, sau 9. Td7+ Rh6 ! cu remiză) **9...Tf1 10. Tg6+ Rh7 11. Tf6 Ta1.**

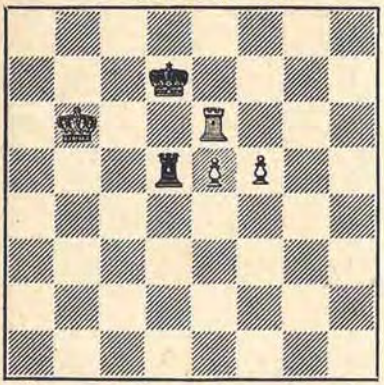
Cu pion pe coloana nebunului, alături de un pion central, cazurile de remiză sînt şi mai rare decît atunci cînd pionii sînt de margine. Totuşi şi aci trebuie cîteodată depăşite unele greutăţi pentru a obţine cîştigul. De aceea pentru fiecare şahist este bine să cunoască încă cîteva poziţii ale lui Kasparian.

Deosebit de interesantă este poziţia din diagrama 558. Albul se află în zugzwang : **1. Rb7 Tb5+ 2. Ra6** (sau 2. Ra7 Ta5+ 3. Rb6 Td5 ! ajungînd din nou la poziţia iniţială ; nu însă 2... Td5? din cauza 3. Rb6, sau 2...Tc5 3. Ra6 Td5 4. Rb6 şi cîştigă) **2...Te5 !** (nu 2...Td5? 3. Rb6 şi cîştigă) **3. Rb6 Td5** etc., cu remiză clară.

În poziţia din diagrama 559 albul cîştigă prin **1. Te8 !** (mutarea aceasta nu exista în poziţia precedentă) **1...Rd7 2. Re5** (contralovitura decisivă) **2...Ta4 3. Te5** etc.

558

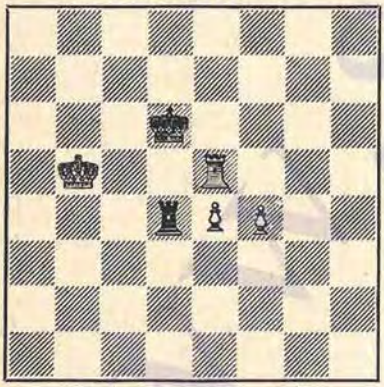
G. KASPARIAN, 1946



Cu albul la mutare — remiză
Cu negrul la mutare — albul cîştigă

559

G. KASPARIAN, 1946

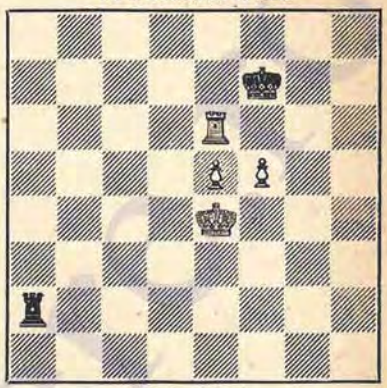


Albul la mutare cîştigă

În poziţia din diagrama 560, albul cîştigă sacrificînd la momentul oportun pionul e5: **1...Te2+ 2.Rf3 Te1 3.Tf6+ Re7** (dacă 3...Rg7, atunci 4.Rf4 Tf1+ 5.Re4 ajungînd cu regele la e6) **4. Rf4 Tf1+ 5.Rg5 Tg1+** (la varianta principală duce 5...Te1 6.Ta6 T:e5 7.Rg6) **6.Rh6 Te1 7. Ta6 T:e5 8.Rg6 Te1 9.f6+ Rd7 10.f7** etc.

560

G. KASPARIAN, 1946



Albul cîştigă

Cu pioni centrali poate fi arătat un singur caz de remiză, care se explică prin poziţia deosebit de nefavorabilă a regelui alb, despărţit de restul forţelor sale : **1...Tb1+ !** (nu însă 1...Ta5 ? 2. Td6+ Re7 3. Rc7 etc.) **2. Ra7 Tb5 ! 3. Td6+ Re7 4. Te6+** (sau 4. Ra6 ? Tc5) **4... Rd8 ! 5. Td6+ Re7.**

561

G. KASPARIAN, 1946

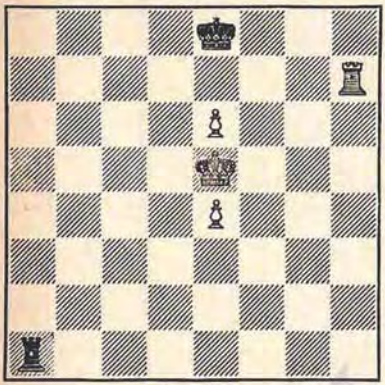
Negrul la mutare face remiză

TURN ŞI PIONI DUBLAŢI CONTRA TURN

Cînd pionii sînt dublaţi, de obicei partida e remiză, dacă regele părţii mai slabe nu este separat de pioni de către turnul advers, pe orizontală sau verticală.

În poziţia din diagrama 562 regele părţii mai slabe stă în faţa pionilor şi remiza este inevitabilă : **1. e7** (sau 1. Rf6 Tf1+ 2. Rg5 Ta1 3. Rf6 Tf1+ 4. Re5

562



Remiză

Ta1 etc.) **1...Ta2** (se poate juca şi 1...Rd7) **2. Rf5 Ta1 3. e5** (sau 3. Rf6 Ta6+ !) **3...Ta2 4. Rf6** (dacă 4. e6, atunci 4...Ta1 5. Rf6 Tf1+) **4...Ta6+ ! 5. e6 T:e6+ ! 6. R:e6** — pat.

În poziţia lui Salvio (diagrama 563) albul se salvează cu ajutorul unei combinaţii interesante : **1. Th7+ ! Rg3 2. Te7 ! Td8** (dacă 2...T:e7 — pat) **3. Td7** (se poate juca şi 3. Tc3+ Rf4 4. Te2 Rf3 5. Tf2+ Rg3 6. T:g2+) **3...Ta8 4. Ta7** remiză prin atac etern. Această combinaţie reuşeşte numai dacă turnul negru se află pe linia a opta. Dacă mutăm în poziţia iniţială turnul, de exemplu la e6, negrul cîştigă.

Partea mai tare cîştigă numai în acele cazuri cînd turnul advers ocupă

563

A. SALVIO, 1634

Albul la mutare face remiză

o poziţie pasivă (diagrama 564) : **1. Ta6 !** (cu scopul de a juca 2. g7, 3. Tf6 şi 4. Tf8+ obţinînd un final cîştigat. Greşit este direct 1. g7 din cauza 1... Tc6+) **1...Tf8 ! 2. Tb6** (după 2. g7?

564

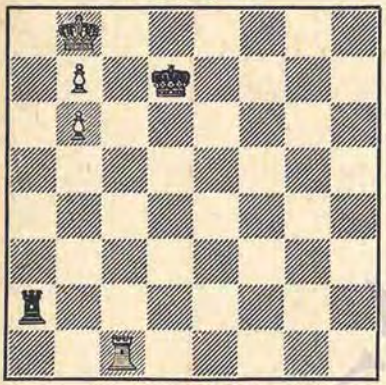
Albul cîştigă

Tf6+ ! 3. T:f6 negrul e pat) **2...Te8 3. g7 Td8 4. Tf6 Tb8 5. Tf8+ ! T:f8 6. g:f8D+ R:f8 7. Rh7** şi pionul g4 se transformă în damă.

Merită atenție studiul lui Duras, din diagrama 565. Aci pionul b6 constituie chiar un obstacol — fără el albul ar cîştiga prin **1. Td1+ Re7 2. Td4!** etc. Totuşi albul cîştigă şi acum : **1. Td1+ ! Re7 2. Td6 !** (fără folos este 2. Rc7 din

565

O. DURAS, 1903



Albul cîştigă

cauza 2...Tc2+ sau 2. Td4 din cauza 2...Ta1 3. Rc7 Tc1+ şi regele trebuie să se întoarcă înapoi, deoarece cîmpul b6 îi este inaccesibil) **2...Tc2** (2...R:d6 3.Rc8 Tc2+ 3. Rd8 Th2 5. b8D+, sau 2...Ta1 3. Rc7 Tc1+ 4. Tc6 şi cîştigă) **3. Tc6 ! T:c6** (nu salvează nici 3...Td2 4. Tc5 urmat de 5. Ta5 şi 6. Ra7) **4. Ra7.**

TURN ŞI DOI PIONI IZOLAŢI CONTRA TURN

Aci trebuie sacrificat uneori unul dintre pioni pentru a se ajunge la un final cîştigat de turn şi un pion contra turn. De exemplu, în poziția din diagrama 566 decide : **1. Ta8 ! R:f4 2. Tf8+ Rg5 3. Re4 Te6+ 4. Rd5 Te1 5. Rd6 Td1 6. d5.**

În partida Alehin — Gilg, negrul a procedat similar (diagrama 567) : **1...Td8+ ! 2. R:e4 f3 3. Re3 Rf4 4. Tf7+ Rg3 5.**

566

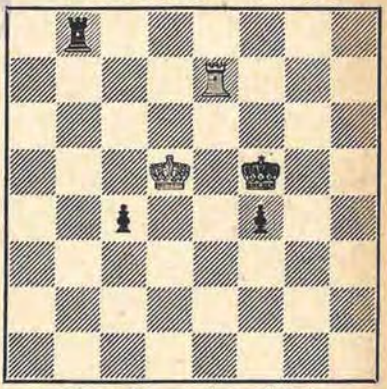
ERCOLE DEL RIO, 1750

Albul cîştigă

Tg7+ Rf2 6. Tg6 Rf1 7. Tf6 f2 8. Tg6 Td5 9.Re2 Re2 10.Te6+ Rf3 11.Tf6+ Re3 12. Tf8 Td4 şi albul a cedat.

567

ALEHIN-GILG, Semmering, 1926

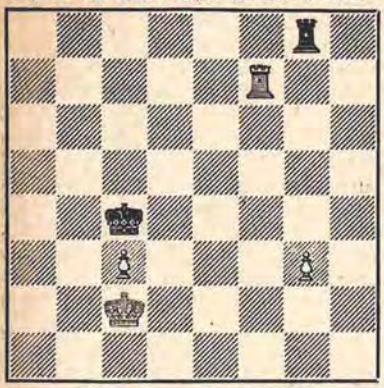


Negrul la mutare cîştigă

Exemplul din diagrama 568 este de asemenea deosebit de caracteristic : **1. Tf4+ Rd5 2.g4 Rc5 3.Rd3 Rd5 4.e4+ Re5 5. Te4+ Rd6** (dacă 5...Rf6, atunci 6. c5 şi cîştigă) **6. Re3 Rc6 7. Rf4 Tf8+**

568

R. FINE, „Basic Chess Endings", 1941



Albul la mutare cîştigă

569

Remiză. Dacă se deplasează pionul b2 la c2, d2 sau e2, albul cîştigă

8. Rg5 (Fine indică o altă cale de cîştig, mai lungă: 8. Rg3 Tg8 9. Te5 Rd6 10. Tf5 Re6 11. c5 Tg7 12. Rf4 Ta7 13. Te5+ Rd7 14. g5 etc; această metodă este de asemenea bine să fie cunoscută) **8...Tg8+ 9. Rf6 Tf8+ 10. Rg7 Tf1 11. g5** etc.

Şi în acest tip de finale există însă posibilităţi de remiză.

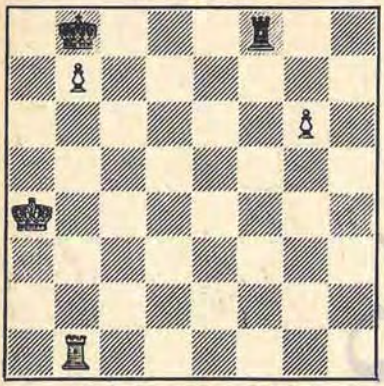
Astfel, de exemplu, în poziţia din diagrama 569 albul nu poate cîştiga dacă negrul manevrează cu turnul pe cîmpurile g1 şi g2: albul nu poate nici să alunge regele negru de pe cîmpul cel mai favorabil (b7), nici să alunge turnul negru de pe coloana „g". Cînd regele alb ajunge la f6 cu scopul de a-şi elibera turnul legat de apărarea pionului g7, atunci urmează o serie de şahuri care silesc regele să se retragă. Este suficient însă să facem cîteva mici schimbări în poziţia din diagrama 569, şi albul poate cîştiga. Dacă în loc de b2 pionul alb se va afla pe unul din cîmpurile c2, d2 sau e2, lupta este decisă de înaintarea acestui pion: regele negru este legat de punctele a7 şi b7, iar turnul nu poate părăsi coloana „g". Ca exemplu, să examinăm un caz în care pionul se află la c2 (în loc de b2). Albul cîştigă în modul următor: **1. Rd3 Tg3+ 2. Re4 Tg4+ 3. Rf3 Tg6 4. e4 Tg1** (fără folos este 4...Tf6+ 5. Re4 etc. — regele alb scapă de şahuri, iar turnul negru trebuie să se întoarcă oricum pe coloana „g") **5. e5 Tg6 6. e6+!** (mutarea decisivă. Nu se poate juca nici 6...R:c6 din cauza 7. Tc8+, nici 6...Rc7 din cauza 7. Ta8, nici 6...T:c6 din cauza 7. Tb8+, sau 7. Tf8) **6...Ra7 7. e7**. Exact aşa obţine albul cîştigul şi atunci cînd pionii stau pe alte coloane. Cînd însă pionul se află pe coloana „a", atunci regele negru ocupînd cîmpul a7 îi blochează înaintarea şi obţine remiza. Să facem acum alte schimbări în poziţia din diagrama 569. Dacă pionul alb va sta nu la g7, ci la g6, atunci urmează **1...Re7** (şahurile n-ar face decît să ajute regelui alb să ajungă la g7) **2. Rd4 Tg2** (sau 2...Rd7? 3.g7! Re7 4. Ta8 şi cîştigă după schimbul turnurilor) **3. Re5 Rb7** (dacă 3...T:b2, atunci 4. Rf6, dar cîştigă şi 4. g7 Tg2 5. Ta8) **4. Rf6** etc.

Cîteodată greutăţile pentru partea mai tare sînt provocate de posibilităţile de pat ale apărării. De exemplu, în studiul lui Reti (diagrama 570) albul nu poate juca **1. Ra5**, din cauza **1...Tf6 2. Tb6 T:b6 3. R:b6** şi negrul e pat, sau

2. Tg1 Tf8 3. Ra6 (3. Tb1 Tf6 4. Tg1 Tf8 etc. duce la repetarea mutărilor; dacă însă 3. Rb6, atunci 3...Tf1 ! 4. Tg2 Tf2 etc.) **3...Tg8 !** și albul nu poate obține cîștigul din cauza patului (în cazul 4. g7 T:g7 5. T:g7), sau a pierderii pionului b7 (după 4. Rb5 R:b7 5. Rc5

570

R. RETI, 1929



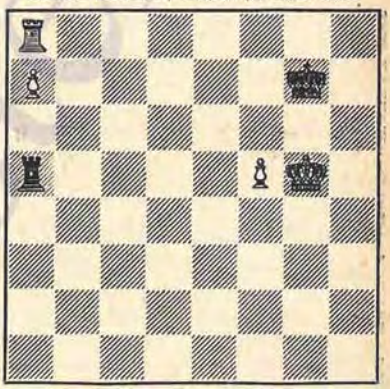
Albul la mutare cîștigă

Rc7 6. Rd5 Rd7 7. Re5 Re7 8. Rf5 Tf8+ 9. Rg5 Tf2 10. Rh6 Rf8). Încercarea de a apăra ambii pioni prin **1. Tb6**, după **1...Tf1 2. Ra3** (rău este 2. Rb5 din cauza 2...Tb1+ 3. Rc5 T:b6 4. R:b6 — pat) **2...Te1 3. Rb2 Te5** duce la remiză; albul nu poate cîștiga deoarece regele său este separat pe cele două coloane de la margine și nu poate ajunge pe flancul regelui, la pionul său g6. De exemplu: **4. Rb3 Te1** sau **4. Tb4 Tg5 5. Tb6 Te5** etc. Pentru a obține cîștigul regele alb trebuie adus pe flancul damei, după o pregătire necesară: **1. Tb5 ! Tf6** (1...Tf1 duce de asemenea la varianta principală după 2. Tg5 Tf8 etc. iar dacă 1...Tg8, atunci 2. Tb6 Tf8 3. Rb5) **2. Tg5 Tf8 3. Rb5 R:b7 4. Re5 Re7 5. Rd5 Rd7 6. Re5 Re7 7. Tf5 !** (iată unde iese în evidență sensul primei mutări a albului — sub protecția regelui său, turnul alb a ocupat coloana „f" și prin aceasta a separat regele advers de pioni. Dacă la prima mutare albul ar fi jucat 1. Tb4? acum, ca răspuns la 7. Tf4, ar fi urmat 7...T:f4 8. R:f4 Rf6) **7...Ta8** (7...Tg8 8. Tf7+, sau 7...T:f5+ 8. R:f5 Re8 9. Re6 cu cîștig) **8. Tf7+ Re8 9. Rf6 Ta6+ 10. Rg7** și albul cîștigă.

Un exemplu instructiv îl constituie poziția din diagrama 571, în care albul a comis, la mutarea a doua, o greșeală gravă: **1. Rf4 Rf7** (fără folos este 1...Ta4+ 2. Re3 Ta3+, deoarece regele alb poate lăsa „în voia soartei" pionul f5 și se poate îndrepta spre flancul damei, de exemplu:

571

HIUTT-ALALIN, Rostov pe Don, 1952



Albul cîștigă

3. Rd4 Ta4+ 4. Rc3 Ta3+ 5. Rb4 Ta1 6. f6+ ! Rf7 7. Th8 ! și cîștigă) **2. f6 !** (în partidă s-a jucat 2. Th8? T:a7 3. Th7+ Rf6 4. T:a7 — pat) **2...Ta6 3. Th8 !** și negrul trebuie să cedeze. Dacă pionul f5 ar fi mutat pe coloana „g" sau „h", rezultatul ar fi fost numai remiză (compară cu diagrama 569).

Dacă ambii pioni sînt de pe coloana turnurilor, atunci foarte des partida se termină remiză. Ca exemplu poate fi dată o partidă jucată în meciul Göteborg-Stockholm (diagrama 572): **1...Ta4 !**

572

MECIUL GÖTEBORG-STOCKHOLM

Albul la mutare face remiză

(împiedicînd regele alb să-şi întărească poziţia) **2. Tf3+** (2. h5 Rg5) **2...Rg6 3. Rf2** (albul sacrifică pionul h4, sperînd ca după deplasarea regelui pe flancul damei să cîştige cu celălalt pion. Un alt plan de joc nu se vede) **3...T:h4 4. Re2 Ta4 5. Rd2 Ta6** (remiza poate fi obţinută şi prin 5...Ta8 6. Rc2 Tc8+ 7. Rb3 Tb8+ 8. Ra4 Ta8+ 9. Rb5 Tb8+ 10. Rc6 Ta8 ! şi albul nu poate obţine înaintarea pionului) **6. Re2 Tf6 ! 7. Td3 Rf7 8. Rb3 Re7 9. Rb4 Td6!** remiză.

Deosebit de interesant este finalul partidei Smislov—Bondarevski (diagrama 573). Pentru a face remiză negrul urmează planul următor : el atacă pionul „a" din flanc, iar în cazul cînd regele advers se apropie de el, dă şahuri laterale : **1...Te4 2.Rd3 Tb4 3.Rc3 Tf4 4.Rb3 Tf3+ !** (altfel urmează 5. Tc6) **5. Re4 Tf4+ 6. Rd5 Tb4 ! 7. Re6 Tf4 8. Rd7 Td4+ 9. Re7 Tf4 10. a5** (nu se vede ceva mai bun) **10...Tf5 !** (pionul trebuie să fie atacat tot timpul pentru a împiedica pe alb să-şi întărească poziţia turnului) **11. Rd7 Td5+ 12. Re7 Te5+ 13. Rf6 Te5 14. Ta8 Tb5 15. a6 Tb6+ ! 16. Re7 T:h6 17. Rf7 Tb6 18. Ta7 Rb6 19. Rf8 Tb8+ 20. Re7 Tb6 21. Re8 Rg6 22. Rd8 Tf6 23. Re8** remiză.

573

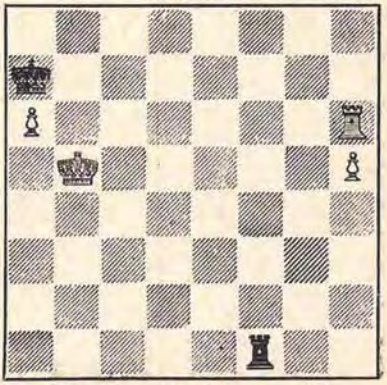
SMÎSLOV-BONDAREVSKI,
Moscova, 1940

Negrul la mutare face remiză

Şapte ani mai tîrziu o poziţie similară a survenit într-o partidă Bondarevski -Keres (diagrama 574) : **1...Tf5+ 2. Re4** (la o remiză teoretică duce 2. Rc6 R:a6 — compară cu diagrama 492) **2...Te5 3. Rd4 Tg5 4. Re4 Te5 5. Rd4 Tg5 6. Th8 Tf5.**

574

BONDAREVSKI-KERES.
Moscova, 1947



Negrul mută şi face remiză

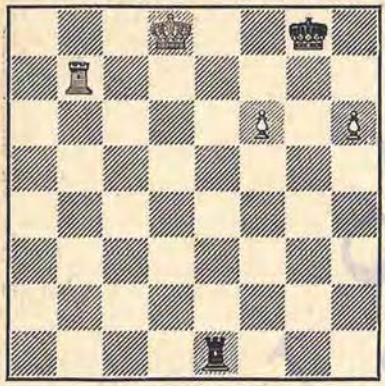
TURN ŞI DOI PIONI IZOLAŢI PE COLOANELE „F" ŞI „H" CONTRA TURN

Finalurile de turnuri cu pionii „f" şi „h" sînt în foarte multe cazuri remiză.

Poziţia din diagrama 575 este luată dintr-o analiză a lui S. Belaveneţ. Aici albul are maximumul de posibilităţi existente în acest tip de final, deoarece pionii săi au atins linia a şasea, iar regele

575

S. BELAVENET. Analiza unei poziţii din partida BONDAREVSKI-KAN, Leningrad, 1939 (cu culorile inversate)



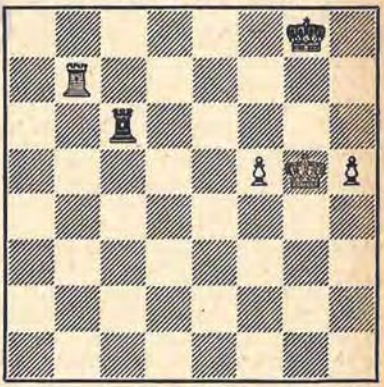
Albul cîştigă

negru este separat pe linia a opta. Albul cîştigă imparabil: **1...Rh8 2. f7**, sau **1...Rf8 2. h7** (se poate juca şi întîi 2. Te7) **2...Te8+** (dacă 2...Th1, atunci 3. Tg7 Td1+ 4. Rc7 etc.) **3. Re7 Rf7 4. Tb8**, sau **1...Th1** (la 1...Td1+ urmează 2. Re8 Te1+ 3. Te7) **2. h7+ Rh8** (dacă 2...Rf8, atunci 3. Tg7) **3. f7 Tf1** (3... Rg7 4. Re8 Te1+ 5. Te7) **4. Re8 Te1+ 5. Te7 Tf1 6. Te2 Rg7 7. h8D+** şi **8. f8D+**, sau **1...Tf1 2. h7+ Rh8 3. Re7** (nu se poate juca 3. f7? din cauza 3... T:f7! 4. T:f7 — pat) **3...Te1+** (dacă 3...R:h7 4. Rf8+ negrul trebuie să piardă, de exemplu: 4...Rh8 5. f7 Ta1 6. Tb8!, sau 4...Rg6 5. f7 Rh7 6. Re8; în loc de 4. Rf8+ se poate juca şi 4. Re8+. Dacă 3...T:f6, atunci nu imediat 4. R:f6 din cauza patului, ci întîi 4. Tb8+; la 3...Tf2 urmează 4. Tb8+ R:h7 5. f7 Te2+ 6. Rd6) **4. Rf7!** (la remiză duce 4. Rf8? Te8+! 5. Rf7 Tf8+! 6. Re7 Te8+ şi negrul are un turn „turbat") **4...Th1** (dacă 4...Tf1, atunci 5. Tb8+ R:h7 6. Re7 Te1+ 7. Rf8 Rg6 8. f7 Tf1 9. Tb7 Rh7 10. Re8, sau 4...Ta1 5. Tb8+ R:h7 6. Rf8 Rg6 7. f7 Ta7 8. Tb6+ Rh7 urmat de 9. Te6, sau 9. Tf6, sau 4...Te8 5. Rg6 Tf8! 6. Tf7 Ta8 7. Te7 Tf8 8. f7 T:f7 9. R:f7, cu cîştig în toate variantele) **5. Re8!** (nu 5. Tb8+ R:h7 6. Rf8, din cauza 6...Rg6) **5...Te1+ 6.Te7 Ta1 7.f7 Ta8+ 8.Rd7 Rg7 9.Te8** sau **9.f8D++**.

În poziţia din diagrama 576, albu l cîştigă de asemenea: **1. h6 Te1 2. f6 Tg1+ 3. Rf5 Tf1+** (sau 3...Th1 4. h7+ ! cu variantele: 4...Rf8 5. Tg7 Th2 6. Re6 Te2+ 7. Rd5 Th2 8. Tg8+

576

S. BELAVENET. Analiza unei poziţii din partida BONDAREVSKI-KAN, Leningrad, 1939 (cu culorile inversate)



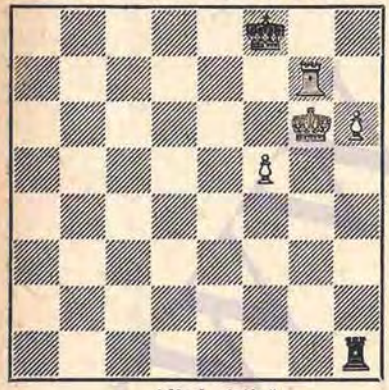
Albul cîştigă

etc., nu însă 6. Tg8+ Rf7 7. h8D T:h8 8. T:h8 — pat, nici 4...Rh8 5. Tb8+ R:h7 6. f7 Tf1+ 7. Re6 Rg7 8. Tg8+ etc.) **4. Re6 Te1+ 5. Rd6 Td1+ 6. Re7 Te1+ 7. Rd8** şi s-a ajuns la poziţia din diagrama 575. Cu negrul la mutare

poate urma : **1...Te1 2. h6** (bine este şi 2. Te7 sau 2. Td7, despre care vom vorbi mai jos — vezi diagrama 578) **2...Tg1+** (altfel urmează 3.f6 trecînd în poziţia din diagrama 575) **3. Rf6 Th1** (la 3...Ta1 albul răspunde 4. Te7 şi se ajunge la poziţia din diagrama 578 — vezi mai jos) **4. Tg7+ ! Rf8** (dacă 4...Rh8, albul joacă 5. Te7 !, de exemplu : 5...T:h6+ 6. Rf7 Ta6 7. f6, cu variantele : 7...Rh7 8. Rf8+ Rg6 9. f7 Rf6 10. Rg8 şi cîştigă : sau 7...Ta1 8. Te8+ Rh7 9. Rf8 Rg6 10. f7 Ta7 11. Te6+ Rh7 12. Tf6. Dacă 5...Rg8, atunci 6. Te8+ Rh7 7. Rf7 Ta1 8. f6 Ta7+ 9. Re6 Ta6+ 10. Rf5 Ta5+ 11. Te5 Ta8 12. f7 şi cîştigă ; sau 5...Ta1 6. Rg6 Tg1+ 7. Rf7 Rh7 8. f6 R:h6 9. Rf8 Rg6 10. f7 Ta1 11. Te6+ Rh7 12. Tf6 şi cîştigă) **5. Rg6 !** (acum a survenit poziţia din diagrama 577) **5...Tg1+ 6. Rh7 ! Tf1** (altfel urmează 7. f6) **7. Ta7 ! Tg1** (nu se poate juca 7...T:f5, din cauza 8. Rg6 Tf1 9. Ta8+) **8. f6 Tg2 9. Tg7 Tf2 10. Rg6** şi negrul n-are

577

Din analiza lui N. KOPAEV, 1955



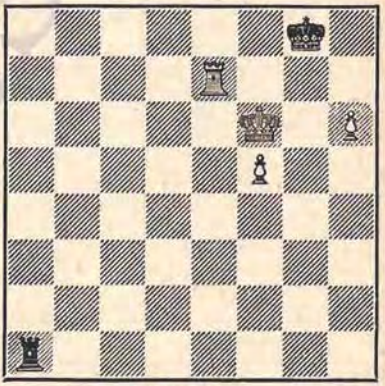
Albul cîştigă

apărare împotriva **h6-h7**. Aci trebuie să observăm că continuarea lui I. Zek **5. Tg6** (în loc de 5. Rg6 !) duce numai la remiză : **5...Th2 6. Re6 Th1** (nu 6... Th5? 7. f6 Th1 8. Tg5 Te1+ 9. Te5 Th1 10. h7 T:h7 11. Ta5 şi cîştigă ; sau 6...Te2+ ? 7. Rd7, cu variantele : 7... Td2+ 8. Td6 Te2 9. Tf6+ Rg8 10. Te6 Ta2 11.Te8+ Rh7 12.f6 şi 7...Te5 8. Rd6 T:f5 9. h7 şi cîştigă) **7. Rd7** (la 7. Tf6+ trebuie jucat 7...Re8 !) **7...Rf7 !** (mutarea aceasta indicată de Kopaev răstoarnă toată analiza lui Zek. După 7...Th5 ? 8. Te6 Rf7 9. h7 Rg7 10. Te8 R:h7 11. f6, sau 10. f6+ Rg6 11. Re8, albul cîştigă) **8. Te6** (dacă 8. Td6, atunci urmează 8...Th5 remiză) **8...Ta1 !** (cel mai exact) **9. h7** (alte posibilităţi : 9. Te7+ Rf6 10. h7 Ta8 ! şi 9. Td6 Ta7+ ! 10. Rc8 Ta8+ 11. Rc7 Ta7+ 12. Rc6 Ta1 duc de asemenea la remiză) **9...Rg7 10. Th6** (sau 10. f6+ R:h7 11. Re7 Ta8 !) **10...Ta7 + 11. Re8 Ta8+ 12. Rb7 R:h6 !**

Poziţia 578 survine în cazul cînd negrul joacă în exemplul 576, mutarea **3...Ta1**, iar albul răspunde **4. Te7**. Acum cel mai bine pentru negru este să facă mutarea de aşteptare **4...Ta2** (dacă

578

I. MAIZELIS, 1939



Albul cîştigă

4...Ta6+, atunci 5. Rg5, sau 4...Rf8 5. h7, sau 4...Th1 5. Re6 T:h6+ 6. f6). Acum urmează **5. Re5** (cu ameninţarea de a înainta pionul f6 ; după 5. Te8+ Rh7 se ajunge la poziţia de remiză

din diagrama 585) **5...Te2+** (la 5...Ta5+ ? urmează 6. Rf4 Ta4+ 7. Rg5 Ta5 8. Rg6) **6. Rd6 Td2+** (continuarea 6...Tf2 7. Re6 Te2+ 8. Rd7 duce la varianta principală) **7. Re6 Te2+ 8. Rd7 Td2+** (dacă 8...Tf2, atunci nu 9. Te5, la care urmează 9...Rh7 10. Re7 R:h6, sau chiar 9...Rf7 10. h7 Td2+ ! şi 11...Th2, ci 9. Te8+ Rh7 10. Re6 Ta2 11. f6 Ta6+ 12. Rf5 Ta5+ 13. Te5 Ta8 14. f7, sau 10...Te2+ 11. Rf7 Ta2 12. f6 şi câştigă, sau 10...R:h6 11. f6 etc.) **9. Re8 Tf2** (Dacă 9...Ta2, atunci 10. f6) **10. Te5 ! Rh7** (la 10...Ta2 urmează 11. f6, sau 10...Tf1 11. Re7) **11. Rf7 !** (nu însă 11. Re7 din cauza 11...R:h6 12. Te6+ Rh7 13. f6 Rg6 14. f7+ Rg7, sau 13. f6 Rg6 14. Te1 Ta2 15. Tg1+ Rh7 remiză) **11...R:h6** (după 11...Ta2 12. Te6 survine poziţia din diagrama 582) **12. Te6+ !** (la remiză duce 12. f6 Ta2 13. Rf8 Rg6 14. f7 Rf6) **12...Rh7 13. f6 Ta2 14. Rf8 !** şi albul câştigă. Dacă **4...Th1**, atunci tot **5. Re5** etc. sau **4...Th1 5. Re6 T:h6+ 6. f6**, sau **4...Rf8 5. h7** sau, în sfîrşit, **4...Rh8 5. Rg6**, trecînd în variantele pe care le-am examinat la analiza poziţiei din diagrama 576.

Maizelis atrage atenţia asupra greşelilor (sau „curselor", dacă întrebuinţăm terminologia compoziţiei de studii), pe care le poate face albul jucînd după **4...Ta2** (vezi diagrama 579) mutarea **5. h7+** ? (corect este, cum am arătat mai sus, 5. Re5 !). Urmează **5...Rh8 6. Rf7 Ta5 !** (nu însă 6...R:h7, din cauza 7. Rf8+ ! Rh6 8. Te6+ !, de exemplu : 8...Rh7 9. f6, sau 8...Rg5 9. f6 Rf5 10. Tb6 Rg6 11. f7+ !, cum a arătat Zek) **7. f6 R:h7 8. Rf8+ Rg6 9. f7 Rf6** remiză ; sau **7. Te8+ R:h7 8. f6 Ta7+ 9. Te7 Ta8**, sau în sfîrşit, **7. Rg6 Ta6+ 8. Rg5 Tg6+ 9. Rf4 Ta6** etc. Greşit este şi **5. Tg7+** ? **Rh8 6. Rg6 Tg2+ !** (nu 6...Ta6+ ? 7. Rg5 T:h6. din cauza 8. Tg6 ! Th1 9. Th6+) **7. Rf7 ? Tf2 8. Tg5 Rh7 9. f6 Ta2 10. Te5 R:h6 11. Rf8 Rg6 12. f7 Rf6** remiză. Este adevărat că albul poate juca în loc de **7. Rf7** mai bine **7. Rf6** şi dacă **7...Ta2**, atunci **8. Te7 Rg8** ajungînd la poziţia iniţială, sau **7...Th2 8. Te7 T:h6+ 9. Rf7**, trecînd în continuările câştigătoare care au fost examinate la analiza poziţiei din diagrama 576.

579

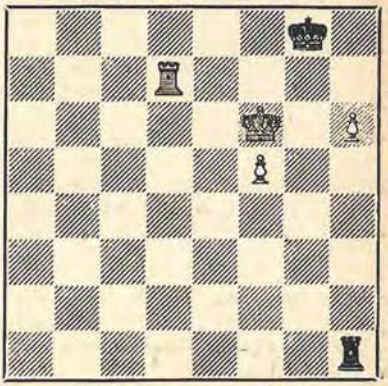
I. MAIZELIS, 1939

Albul la mutare câştigă

În poziţia lui Maizelis din diagrama 580, albul câştigă nu numai prin **1. Tg7+ Rf8 2. Rg6** (diagrama 577, poziţia lui Kopaev), ci şi prin **1. Td8+ Rh7 2. Rf7 !**, de exemplu : **2...T:h6 3. f6 Th1 4. Re7**

580

I. MAIZELIS, 1939 şi I. ZEK, 1940



Albul la mutare câştigă

(o altă soluție este 4. Td2 Rh6 5. Rf8) **4...Te1+ 5.Rf8** și câștigă, sau **2...Ta1 3. f6 Ta7+** cu două continuări posibile — continuarea lui Zek : **4. Re6 Ta6+ 5. Td6 ! Ta8 6. f7 R:h6 7. Rf6 ! Tb8 8. Te6 Ta8 9. Te8** și câștigă, și continuarea lui Maizelis : **4. Re8 Rg6 5. f7 T:f7 6. Td6+ Tf6 7. h7 !** și câștigă.

Trebuie observat că câștigul nu se obține prin **1. Ta** (b, c) **8+** etc., dacă turnul alb se află pe coloanele „a", „b", sau „c". În poziția din diagrama 581, după **1. Tb8+ Rh7 2. Rf7 Ta1 3. f6 Ta7+**, la continuarea lui Zek **4. Re6 Ta6+** albul nu poate para șahul punînd turnul pe linia a șasea, iar la continuarea lui Maizelis, după **4. Re8**

581

I. MAIZELIS, 1939

Poate albul juca 1. Tb8+ ?

Rg6 5. f7 T:f7 6. Tb6+ Tf6, la mutarea **7. h7** turnul negru ia pur și simplu turnul alb. În același timp continuarea **1. Tg7+ Rf8** (sau 1...Rh8 2. Te7 !) **2. Rg6** merge, oricare ar fi poziția turnului alb pe linia a șaptea ; mai trebuie amintit că după **1. Tg7+ Rh8 2. Te7 Rg8** albul trebuie să treacă la continuarea **3. Te8+** etc, cum s-a arătat la analiza poziției din diagrama 576.

Acum urmează trei exemple în care regele negru nu este izolat de turnul advers pe ultima linie (diagrama 582). Aci albul câștigă datorită poziției active a regelui său : **1...Ta7+ 2. Rf8 Ta8+ 3. Te8 Ta6 ! 4. Te7+ ! Rh8** (dacă 4... R:h6, atunci 5. Te6+) **5. Te6 Ta8+ 6. Te8 Ta6 7. f6 !** și dacă **7...T:f6+** atunci

582

I. MAIZELIS, 1939

Albul câștigă

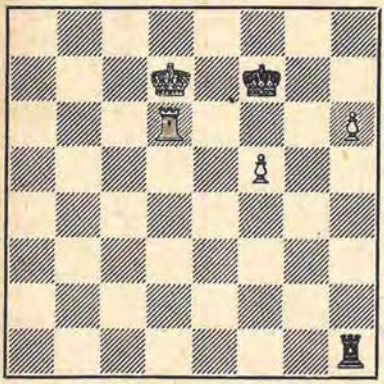
8. Re7+. Nici alte continuări nu-l salvează pe negru, de exemplu : **1...Ta2 2. f6 ! Ta8** (sau 2...R:h6 3. Rf8) **3. Te8 Ta7+ 4. Re6 ! Ta6+ 5. Rf5 Ta5+ 6. Te5 Ta1** (sau 6...Ta8 7. f7) **7. f7 ! Tf1+ 8. Re6 Rg6 9. Tg5+ !** (nu se poate 9. h7, din cauza mutării intermediare 10. Tf6+ !) **9...R:g5** (sau 9...R:h6 10. Tg8 ! și câștigă) **10. h7 Te1+ 11. Rd6 Td1+ 12. Re7 Te1+ 13. Rf8 Th1 14. Rg7** și câștigă, sau **1...Ta8 2. Te8 Ta7+** (la 2...Ta6 trebuie jucat 3. Te1 !, de exemplu : 3...Ta7+ 4. Rf8 R:h6 5. Te6+ și apoi ca în varianta principală, sau 3...T:h6 4. f6 și câștigă, iar dacă 3...R:h6, atunci 4. Te6+) **3. Rf8 R:h6** (la 3...Ta6 urmează 4. Te7+) **4. Te6+ Rg5 5. f6 Rf5** (dacă 5...Ta8+, atunci 6. Rg7, sau 5...Rg6 6. f7+) **6. Tb6 Rg6 7. f7+ Rh7 8. Tf6** și câștigă.

În poziția lui Zek (diagrama 583) albul câștigă în modul următor : **1. Rd8 !** (cu amenințarea 2. h7) **1...Th2** (referi-

tor la celelalte replici ale negrului, vezi variantele A. B, C şi D) **2. h7 ! Rg7** (nu sînt mai bune nici alte mutări: 2...Rf8 3. Td7 ! Th1 4. f6 Th2 5. Tg7

583

I. ZEK, 1940



Albul la mutare cîştigă

Td2+ 6. Rc7 şi cîştigă, sau 2...Th1 3. Td7+ Rf6 4. Re8 ! R:f5 5. Rf8 Rf6 6. Tf7+ şi cîştigă) **3. Re7** (Zek arată că se poate juca şi 3. Td7+ Rh8 4. f6 Tf2 5. Re7 — compară cu analiza poziţiei din diagrama 575 — dar nu 3. f6+ ? Rf7 cu egalare) **3...T:h7** (dacă 3...R:h7, atunci 4. f6 ! Tf2 5. Rf8 ! şi cîştigă, sau 3...Tf2 4.f6+ R:h7 5.Rf8, ajungînd la aceeaşi poziţie) **4. Tg6+ Rh8+ 5. Rf8 Th1 6. f6 Rh7 7. Tg7+ Rh6 8. f7 Ta1 9. Rg8** etc.

Varianta A: **1...Th5 2. h7 ! Rg7** (dacă 2...Th1, atunci 3. Td7+ Rf8 4. f6, sau 3...Rf6 4. Re8 etc. — vezi mai sus) **3. Td7+ ! Rh8 4. f6 Tf5 5. Re7** (nu 5. f7 ? din cauza 5...T:f7 !) **5...Te5+ 6. Rf7 !** (dacă 6. Rf8 ? atunci 6...Te8+ remiză) **6...Te8** (cu ameninţarea 7...Tf8+) **7. Rg6 !** etc., cum s-a arătat la soluţia poziţiei din diagrama 575. Se poate însă juca şi **7. Td1 Ta8 8. Te1 Ta7+ 9. Rf8 R:h7 10. Te7+** şi cîştigă.

Varianta B: **1...Tf1 2. h7 Rg7 3. f6+ ! R:h7 4. Re8 !** (nu însă 4. Re7 ? Rg6 remiză) **4...Rg8** (sau 4...Rg6 5. f7+ Rg7 6. Td7 şi cîştigă) **5. Re7 !** (cu ameninţarea 6. Td8+) **5...Te1+** (sau 5...Rh7 6. Td8 Te1+ 7. Rf8) **6. Te6 Tf1 7. Te2** şi cîştigă.

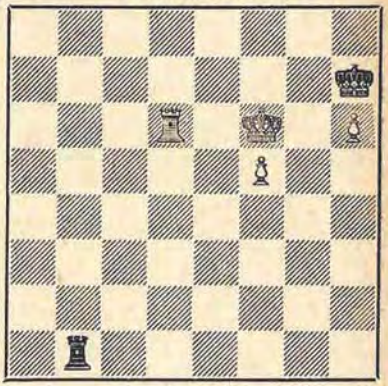
Varianta C: **1...Ta1 2. h7 !** (cu ameninţarea 3. Td7+ şi 4. h8D+) **2...Ta8+** (sau 2...Rg7 3. f6+ R:h7 4. Re8 Ta8+ 5. Td8 şi cîştigă) **3. Re7 Rg7** (dacă 3...Re7, atunci 4. f6+ Rf7 5. Td8 şi cîştigă, sau 3...Th8 4. Td8 ! T:h7 5. Td7+ şi cîştigă) **4. Td8 ! Ta7+ 5. Rb6** şi cîştigă.

Varianta D: **1...Rf8 2. Tf6+ Rg8 3. Re7 Ta1 4. Te6 Rh7 5. Rf7**, sau **3...Tf1 4. Tf8+ Rh7 5. f6 Ta1 6. Te8** (se poate juca şi 6. Td8) sau **1...Rg8 2. Re7 Te1+ 3. Rf6 Rh7 4. Rf7** şi cîştigă.

Poziţia din diagrama 584 este luată din partida Bondarevski-Kan. Ea se deosebeşte de poziţia lui Maizelis (diagrama 582) prin poziţia nefavorabilă a turnului alb, ceea ce influenţează rezultatul luptei: **1. Re7** (fără folos este

584

BONDAREVSKI-KAN, Leningrad, 1939
(cu culorile inversate)



Remiză

1. Rf7 din cauza 1...Tb7+, iar pentru 1. Te6, cu scopul de a ajunge la poziţia din diagrama 582, albul nu mai are

timp, din cauza 1...R:h6 2. Rf7+ Rh7 3. f6 Tb8! remiză) **1...Tb7+ 2. Td7** (sau 2. Re8 Tb8+ 3. Td8 Tb6 remiză) **2...Tb8 3. Td8 Tb7+ 4. Rf6 Tb1** (o greşeală ar fi 4...Tb6+? din cauza 5. Rg5) şi negrul are remiza asigurată.

Dacă în poziţia la care s-a ajuns albul joacă **5. Te8**, atunci cel mai simplu este **5...Ta1!** păstrînd posibilitatea de a da şahuri nu numai de pe flancul damei, ci şi din spate. În această poziţie (vezi diagrama 585) albul nu poate cîştiga, de exemplu: **6. Rg5 Tg1+**, sau **6. Rf7 R:h6 7. f6 Ta7+**.

585

I. MAIZELIS, 1939

Remiză

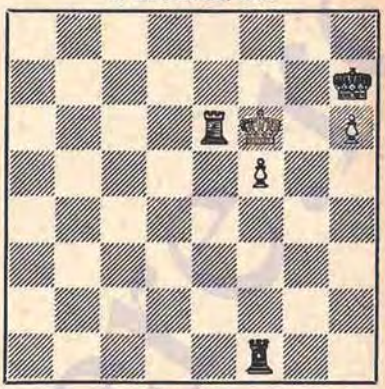
Maizelis arată că în această poziţie turnul alb poate ocupa aproape toate cîmpurile tablei, iar negrul, ca răspuns, face numai mutările de aşteptare Ta1-b1-a1.

Cîteodată este bine ca turnul negru să fie aşezat în spatele pionului de pe coloana nebunului (diagrama 586), legînd de ea regele alb.

De exemplu, dacă, cu o mutare mai înainte, turnul negru ar fi stat la g1, atunci mutarea **1...Tf1** ar fi fost obligatorie, deoarece după **1...Ta1 2. Rf7** ar surveni poziţia din diagrama 582, iar dacă **1...R:h6**, atunci **2. Re7+! Rh7**

586

I. MAIZELIS, 1939



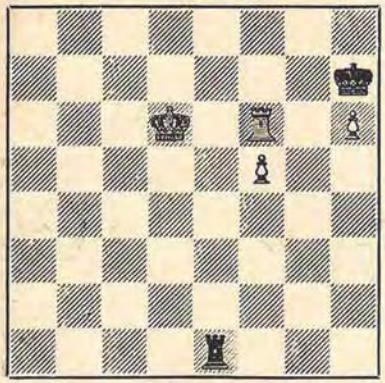
Remiză

3. f6 şi cîştigă; nu însă **2. Rf7+? Rh7 3. f6 Tg7+! 4. Rf8 Tg8+ 5. Re7 Ta8**, sau **3. Te2 Tg7+ 4. Re6 Ta7** cu remiză. Totuşi această metodă de apărare nu trebuie urmată cu prea multă insistenţă: **1. Td6** (dacă 1. Te8, atunci 1...Ta1, trecînd în poziţia din diagrama 585) **1...Tf2?** (trebuia jucat 1...Tb1 sau 1...Ta1 şi se ajunge la poziţia de remiză din diagrama 584) **2. Re6 R:h6?** (aci se mai poate încă evita înfrîngerea, dacă se joacă 2...Ta2) **3. Rf7+!** (mutarea decisivă. Numai la remiză duce 3. Re7+ Rh7 4. f6 Rg6 5. Te6 Tf1 6. Tc2 Ta1 7. Tg2+ Rh7 8. f7 Ta7+; se poate juca şi 3...Rg5) **3...Rh7 4. f6 Ta2 5. Re8!** şi albul cîştigă, deoarece la **5...Ta8+** urmează **6. Td8**.

Instructive sînt încă două poziţii ale lui Maizelis, în care turnul alb se află pe cîmpul f6. Primul exemplu (diagrama 587) e remiză: **1. Te6 Tf1 2. f6** (dacă 2. Re5, atunci 2...Te1+ 3. Rf6 Tf1! remiză — vezi diagrama 586) **2... R:h6 3. Re7 Rg6 4. Te2 Ta1 5. Tg2+ Rh7 6. f7 Ta7+**. În poziţia din diagrama 588, albul cîştigă: **1. Te6! Tf1 2. f6! R:h6 3. Re8! Rg6 4. f7+ Rg7 5. Te7** (se poate juca şi 5. Te2 T:f7 6. Tg2+ şi cîştigă) **5...Tf2 6. f8D++**

587

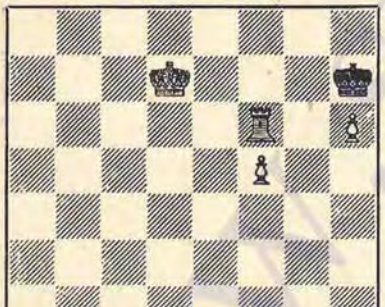
I. MAIZELIS, 1939



Remiză

588

I. MAIZELIS, 1939



Albul la mutare câștigă

În următoarea poziție (diagrama 589) remiza se obține prin **1. Re5 Ta5+ ! 2.Rf4 Ta1!** (rău este 2...Ta4+ 3.Rg5 Ta1 4. Tg7+) **3. Rg5 Tg1+ ! 4. Rf6 Ta1 !** Mai slab este, cum arată Maizelis, dacă la **1. Re5** se dau șahuri pe coloane, de exemplu : **1...Te1+ 2. Rd6 Td1+** (și aci este mai bine 2...Ta1 și dacă 3. Te6, atunci 3...Tf1, ajungînd la poziția din diagrama 587) **3. Re7**. Dacă acum **3... Te1+** ? sau **3...Ta1**, atunci **4. Te6** și cîștigă (compară cu diagrama 582). Corect este numai **3...Tf1 ! 4. Tf6** (dacă 4. Re6, atunci 4...Tf2 etc.) **4...Tf2 5.Tf8 Ta2** (cel mai exact, dar se poate juca

589

I. MAIZELIS, 1939

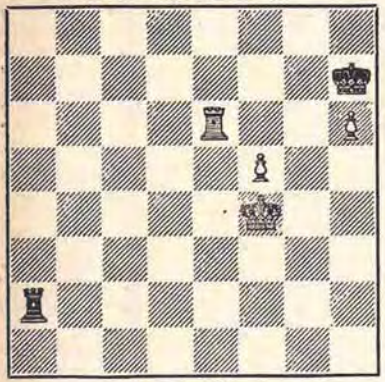
Remiză

și 5...Te2+ 6. Rf7 Ta2 și dacă 7. Te8, atunci 7...R:h6. La pierdere duce 5... R:h6? 6. f6 ! Rh7 7. Te8, sau 6...Ta2 7. Th8+ Rg6 8. Tg8+ ! Rh7 9. f7) **6. f6** (dacă 6. Td8 sau 6. Te8, atunci 6...R:h6) **6...Ta7+ 7. Re6 Ta6+** etc.

Dacă regele alb este mai puțin înaintat, situația este mai puțin primejdioasă pentru negru. Ca exemplu poate fi dată o poziție din partida Bondarevski-Keres (diagrama 590) : **1...Tg2** (negrul împiedică venirea regelui alb la f6, deși lucrul acesta nu era absolut necesar. Cum a demonstrat mai tîrziu Maizelis, negrul ar fi putut juca liniștit 1...Ta1, de exemplu : 2. Rg5 Tg1+ 3. Rf6 Tf1 ! — compară cu diagrama 586) **2. Re5 Ta2** (se putea juca 2...Te2+, de exemplu : 3. Rf6 Tf2, sau 3. Rd6 Tf2 4. Tf6 Tf1 — vezi mai sus, diagramele 586, 587) **3. Rd6 Ta5** (mai simplu este 3...Tf2) **4. f6 Rg6** (mutarea aceasta nu este

590

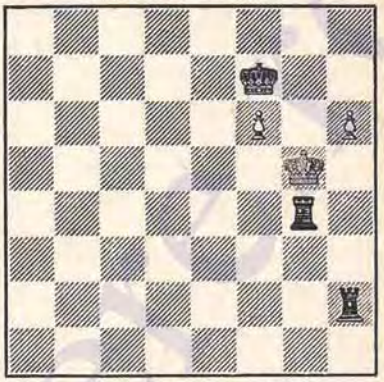
BONDAREVSKI-KERES. Moscova, 1939
(Analiza lui I. Maizelis)



Remiză

591

L. STEINER-PANOV. Moscova, 1936
(cu culorile inversate)



Albul la mutare ciştigă

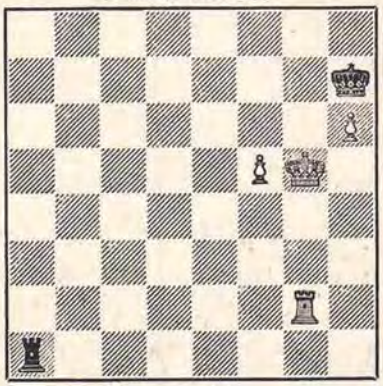
unică şi nu merită un semn de exclamare, cum credea Keres. Maizelis a stabilit că negrul poate juca 4...R:h6 5. Re7 Ta8 ! cu remiză teoretică. Pierde numai 5...Tf5? 6. Te1 ! şi 5...Ta7+? 6. Rf8 !) **5. Te8 Ta6+ 6. Re7 T:f6 ! 7. Tg8+ Rh7 8. Tg7+ Rh8 9. R:f6**—pat.

Aşezarea turnului alb pe coloana „g", cu scopul de a proteja regele împotriva şahurilor pe coloană, este mai puţin favorabilă decît poziţia turnului pe liniile a şasea, a şaptea sau a opta. Şi aci însă partea mai slabă trebuie să joace foarte exact (vezi diagrama 591): **1. Tg1 ! Th3** (la varianta principală duce şi 1...Ta2 2. h7 ! Th2 3. Ta1, de exemplu: 3...T:h7 4. Ta7+ Rg8 5. T:h7 R:h7 6. Rh5, sau 6. Rf5 şi ciştigă, sau 3...Tg2+ 4. Rf4 ! Th2 5. Ta8 ! etc.) **2. Ta1 ! Tg3+** (altfel urmează 3. Ta7+ cu poziţie ciştigată) **3. Rh4** (acum negrul este obligat să piardă un tempo pentru retragerea turnului — iată care este sensul primei mutări a albului) **3...Tg2** (la alte retrageri ale turnului urmează tot 4.h7!) **4. h7 ! Th2+ 5.Rg5 ! Tg2+ 6. Rf4 ! Th2 7. Ta8 ! T:h7 8. Ta7+ Rg6 9. T:h7 R:h7 10. Rf5** şi albul a ciştigat.

Cea mai bună metodă de apărare constă în manevrarea turnului pe cîmpurile a1 şi b1, păstrînd atît posibilitatea şahurilor laterale, cît şi a celor pe coloană. De exemplu, în poziţia din diagrama 592, albul nu-şi poate îmbunătăţi poziţia: **1. f6 Ta5+**, sau **1. Tf2 Tg1+ 2. Rf6 Ta1** etc; dacă în

592

I. MAIZELIS. 1939

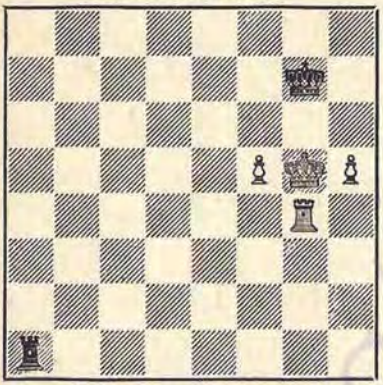


Remiză

poziția inițială la mutare este negrul, atunci el trebuie să joace, desigur, **1...Tb1**. În partida al cărei final este dat în poziția din diagrama 593, s-a repetat de patru ori poziția din diagrama 591 și de fiecare dată albul n-a

593

SMÎSLOV-BONDAREVSKI, Moscova, 1941
(cu culorile inversate)



Remiză. Poate negrul juca 1...Th1?

folosit ocazia ce i se oferea de a cîștiga: **1...Th1**? (duce la pierdere. Corect este 1...Tb1) **2. Tg2**? (ambii pioni înaintează forțat pe linia a șasea după 2. f6+ Rf7 3. h6, ceea ce ar fi dat albului posibilitatea de a efectua combinația lui Panov, de exemplu: 3...Th3 4. Tg2 Th1 5. Tg3 Th2 6. Tg1; se poate juca și 4. Ta4; dacă negrul răspunde 2...Rh7, atunci 3.Te4 Tg1+ 4.Rf5 Tf1+ 5. Re6 și survine o poziție cîștigată de alb, cu pionul „f" înaintat, de exemplu: 5...Rg8 6. Re7 Tf2 7. h6 și cîștigă, sau 5...Ta1 6. f7 Ta6+ 7. Re7 Ta7+ 8. Rf6 și cîștigă) **2...Th3**? (trebuia jucat 2...Ta1) **3. Te2**? (calea spre cîștig este arătată mai sus) **3...Tg3+ 4. Rf4 Th3 5. Te7+ Rf6 6. Te6+ Rf7 7. Rg4 Th1 8. Te3 Rf6 9. Tg3 Th2** (judecînd după felul cum s-a desfășurat jocul, nici Smîslov, nici Bondarevski nu cunoșteau combinația lui Panov. Corect era 9... Rg7 și 10...Ta1) **10. Tg1 Rf7 11. Rg5 Rg7 12. Tg4**? (12. f6+ !) **12...Th1 13. Th4** (încă nu era tîrziu pentru 13. f6+) **13...Tg1+ 14. Rf4 Tf1+ 15. Re5 Te1+ 16. Te4 Ta1 17. Te2 Ta5+** și după douăzeci de mutări adversarii au dat partida remiză.

În partida sa cu Sokolski, Keres a aplicat un nou și interesant plan de joc, în care pionul de pe coloana turnului înaintează numai pînă la linia a cincea, ceea ce face ca regele negru să aibă nevoie de un tempo în plus pentru a-l lua (diagrama 594): **1...Th2** (nu merge 1...Rh6 din cauza 2. Rf7 R:h5 3. f6+ Rh6 4. Te6 Ta2 5. Rf8 ! Ta8+ 6. Te8 Ta7 7. f7 Rg6 8. Te6+ Rh7 9. Tf6 și cîștigă) **2. Te7+ Rh6** (sau 2...Rg8 3. Te8+ Rh7 4. Rf7 și cîștigă) **3. Te8 ! Rh7 4. Re6** (se poate juca și direct 4. Rf7, dar mutarea din partidă este mai exactă, deoarece nu se poate juca acum 4...T:h5 5. f6 Th6 6. Re7 și cîștigă) **4...Te2+ 5. Rf7 Ta2 6. f6 Ta6 7. Re7 Ta7+ 8. Rf8 Ta6 9. f7 Ta7 10. Te8 Ta1 11. Re7** negrul cedează.

Să examinăm acum o poziție care a survenit ceva mai devreme, în aceeași partidă (diagrama 595): **1. Tf5+ Rg7**

594

Albul cîștigă

595

KERES-SOKOLSKI, Moscova, 1947

Albul la mutare cîștigă

2. Rg5 (planul albului constă în îmbunătăţirea poziţiei figurilor sale, în dauna înaintării pionului de pe coloana nebunului) **2...Tg8 3. Tf6 Rh7+** (cîmpul f7 este inaccesibil regelui negru, deşi acolo el ar sta mult mai bine, împiedicînd pătrunderea regelui alb. Această circumstanţă influenţează în mod decisiv rezultatul partidei) **4. Tg6 Ta8 5. f4! Ta1 6. Te6 Tg1+** (cu scopul de a întîrzia înaintarea pionului „f") **7. Rf6 Tf1** (dacă 7...Th1, atunci 8. Te7+ Rh6 9. Te8 Rh7 10. f5 T:h5 11. Re6 Th1 12. f6 Te1+ 13. Rf7 Ta1 14. Rf8 şi cîştigă) **8. f5** (poziţia aceasta este cîştigată datorită faptului că pionul „h" stă la h5 în loc de h6 — compară cu diagrama 586) **8...Tf2** (sau 8...Rh6 9. Rf7+ R:h5 10. f6, de exemplu: 10...Rh6 11. Rf8!, sau 10...Rg5 11. Rg7 Rf5 12. Ta6 Tg1+ 13. Rf8 Tb1 14. f7 şi cîştigă în toate variantele) **9. Te5** şi s-a ajuns la poziţia din diagrama 594, examinată mai sus. Avînd în vedere importanţa metodei lui Keres, să examinăm o altă poziţie, care a survenit şi mai devreme, în aceeaşi partidă Keres-Sokolski (diagrama 596): **1...Ta1** (jucat cu scopul de a ataca regele alb cu şahuri pe coloane şi eventual laterale. Această metodă este recomandată de Maizelis, atunci cînd pionii stau la f5 şi h6. În poziţia de faţă ea nu are o valoare deosebită. Campionul mondial Botvinnik recomandă 1...Th8, împiedicînd înaintarea pionului la h5, atunci cînd turnul alb stă la g4. În sprijinul acestei recomandări, Botvinnik dă următoarea variantă: 2. Tg5+ Rf6 3. Rg4 Ta8! 4. h5 Ta1 după care, după părerea lui Botvinnik „negrul nu este în primejdie, deoarece datorită ameninţării 5...Tg1+ cîştigă un tempo important". Mai departe Botvinnik scrie: „La g4 turnul alb ocupă un cîmp ideal şi apărat — el izolează regele negru şi, ceea ce este mai important, are timp ca după h4-h5 să susţină pionul „h" de pe cîmpul h4". Este bine să comparăm varianta lui Botvinnik cu dîrza apărare a lui Smislov în partida cu Gligorici. Vezi, mai jos, diagrama 597) **2. h5! Ta6** (nu merge 2...Th1

596

KERES-SOKOLSKI. Moscova. 1947

Negrul mută

597

GLIGORICI-SMÎSLOV. Moscova. 1947

Remiză

3. Th4 Tg1+ 4. Rf2 Tg7, din cauza 5. h6 Th7 6. Rg3 şi albul cîştigă, sau 2...Tg1+ 3. Rh2 Tf1 4. Rg2 Ta1 5. h6! Ta7 6. Rg3 Th7 7. Th4 Rg5 8. f4+, Rg6 9. Rg4 şi cîştigă) **3. Th4 Th6** (dacă 3...Rg5, atunci 4. h6! şi cîştigă) **4. Tf4+**

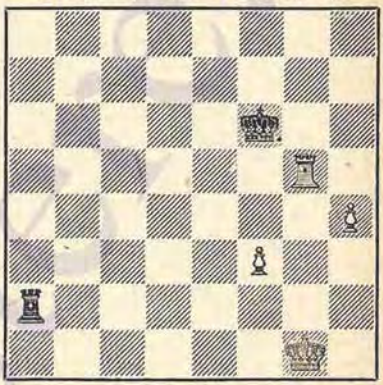
Rg5 5. Tg4+ Rf5 (dacă 5...Rf6 decide 6. Tg6+ !) **6. Rh4 Th8** (din nou singura mutare. Rău este 6...Ta6 7. Tg5+ Rf4 8. Tg6 Ta1 9. Tf6+ Re5 10. Tf8 şi cîştigă) **7. Tg5+ Rf6** (după 7...Rf4 8. Tg7! negrul pierde, de exemplu: 8...R:f3 9. Rg5 Ta8 10. Tf7+ Re4 11. h6 Re5 12. h7, sau 8...Rf5 9. Ta7 Rf6 10. Rg4 Tg8+ 11. Rf4 etc., analog variantei principale) **8. Rg4 Rf7** şi albul cîştigă, cum s-a arătat în analiza diagramei 595: **9. Tf5+** etc.

Deci, metoda lui Keres este o armă foarte primejdioasă. Dar, cum a demonstrat Smîslov în partidele sale cu Gligorici şi Makogonov, partea mai slabă poate uneori împiedica realizarea planului strategic al lui Keres. În sfîrşitul partidei Gligorici-Smîslov (diagrama 597) s-a jucat: **1. Tg6+ Rf7!** (după 1...Rh7 2. f5 Tb1 3. Rg5 Tg1+ 4. Rf6 Ta1 5. Re6 este îndoielnic dacă negrul poate împiedica pe alb să realizeze planul lui Keres) **2. Tg5** (dacă 2. f5, atunci 2...Tb1) **2...Tb1 3. Te5** (înaintarea 3. h6 se pareză prin 3...Ta1, cu variantele: 4. Tg7+ Rf6 5. Td7 Rg6 6. h7 Th1 şi 4. Th5 Rg8 5. h7+ Rh8 6. f5 Ta6 7. Rg5 Tb6 8. Th1 Ta6 9. f6 T:f6! care asigură remiza) **3...Rf6 4. Te6+ Rg7** (dacă 4...Rf7, atunci 5. Rg5 Tg1+ 6. Rf5 şi regele negru este izolat pe linia a opta) **5. Rg5** (ameninţînd 6. Tc7+) **5...Tg1+ 6. Rf5 Ta1 7. Te7+** (sau 7. Tg6+ Rf7) **7...Rh6 8. Te7 Tb1 9. Te8 Rg7 10. Te5 Ta1 11. Td5 Tf1** (după cum se ştie, şi atacarea pionului de pe coloana nebunului din spate este eficace — compară cu diagrama 586) **12. Td4 Ta1 13. Td6 Ta5+ 14. Rg4 Ta1 15. Te6 Tg1+ 16. Rf5 Ta1 17. h6+** (în cele din urmă albul a înţeles inutilitatea de a manevra orbeşte cu figurile sale. Dar după înaintarea pionului la h6 survine poziţia de remiză a lui Maizelis — vezi diagrama 584) **17...Rh7! 18. Td6 Ta2 19. Rg5 Tg2+ 20. Rf6 R:h6! 21. Re7+ Rh7 22. f5 Te2+ 23. Te6 Ta2 24. f6 Ta8** (remiza a devenit absolut clară) **25. Rf7 Rh6 26. Te1 Ta7+ 27. Te7 Ta8 28. Td7 Rh7 29. Td1 Ta7+ 30. Re6 Ta6+ 31. Td6 Ta8 32. Td4 Rg8 33. Tg4+ Rf8** şi partida s-a dat remiză.

Să analizăm o poziţie care a survenit mai devreme în partida Gligorici-Smîslov (diagrama 598): **1. Tg2** (pentru a aduce în joc regele alb. Dacă 1. Tg4, atunci 1...Tb2, de exemplu 2. h5 Tb5

598

GLIGORICI-SMÎSLOV. Moscova, 1947



Remiză

3. Th4 Rg5 4. Th3 Rh6 etc.) **1...Ta4 2. Th2 Rg6 3. Rg2 Ta1 4. Rg3 Tg1+ 5. Tg2 Th1 6. Rf4+ Rf6 7. Rg4 Rg6** (albul şi-a întărit simţitor poziţia, dar şi negrul urmăreşte cu atenţie toate intenţiile adversarului. Acum principala sarcină a negrului este să nu permită înaintarea pionului alb la h5 atunci cînd turnul alb se află la g4 — compară cu diagrama 596) **8. Ta2 Tg1+! 9. Rf4 Tb1 10. Ta6+ Rf7!** (stînd pe acest cîmp, cum s-a mai spus, regele negru împiedică pătrunderea regelui alb) **11. Rg4 Tb4+ 12. f4 Tb5 13. h5 Rg7.** Acum a survenit poziţia din diagrama 597, pe care am analizat-o mai sus. Printr-un joc exact negrul a evitat ingeniosul plan al lui Keres (demonstrat în diagramele 594—596).

În poziţia din diagrama 599 s-a ajuns la remiză după: **1. h6!** (nu există ceva mai bun!) **1...Tg1+ 2. Rf3 Th1 3. h7**

599

SMÎSLOV-MAKOGONOV, Leningrad, 1947
(cu culorile inversate)

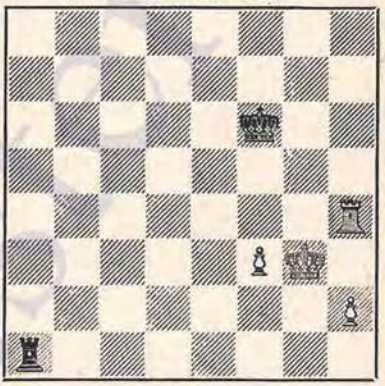
Remiză

Rf5 ! ((împiedicînd aducerea regelui alb într-o poziție activă) **4. Rg3 Re6 5. Ta7 Rf5 6. Tb7 Rg6** (Botvinnik indică o altă cale de remiză : 6...Th6 7. Tb5+ Rg6 8. Rg4 ! Rg7 !, sau 8. Tb6+ R:h7 9. T:h6+ R:h6 10. Rg4 Rg6) **7. Rg4 Tg1+** (se poate juca și 7...Th2, și dacă 8. Tb5, atunci nu 8...R:h7 la care ar urma 9. Th5+, ci 8...Rg7) **8. Rf3 Th1 9. Re4 Te1+ 10. Rd5 Td1+ 11. Re5 Te1+ 12. Rd6 Td1+ 13. Re7** (ultima șansă) **13...R:h7 14. Rf6+ Rh6 15. f5 Ta1 16. Rf7 Ta8 17. f6 Rh7.**

Nu este lipsit de interes să urmărim desfășurarea luptei într-o fază anterioară a acestei partide (diagrama 600). La început, partea mai tare a obținut un oarecare succes, constînd în îmbunătățirea poziției figurilor și pionilor dar după aceea, datorită apărării exacte a lui Smislov, s-a ajuns la o poziție de remiză clară : **1. Tb4 Rf5 2. Tb5+ Rf6 3. Rg4 Tg1+ 4. Rf4 Ta1 5.Tb6+ Rf7 !** (atît timp cît pionul h2 nu a ajuns la h6, regele negru stă cel mai bine la f7) **6. Rg4 Ta5 7. f4** (în partida Keres-Sokolski (diagrama 596) albul a urmat un alt plan strategic — el a înaintat mai întîi pionul de pe coloana turnului, ceea ce, probabil, este mai primejdios pentru negru) **7...Te5 8. h3 Ta5 9. Th6 Tb5 10. Th5** (este necesar ca turnul negru să fie alungat de pe linia a cincea) **10...Tb6 11. Th7+ Rg6 12. Td7 Tb5 13. h4 Tg5+** (interesant ! Negrul ar fi putut însă să se lipsească de toate aceste „frumuseți" și să joace simplu 13...Tb1) **14. Rf3 Ta5 15. Td8 Ta1 16. Tg8+ Rf6 17. Tg5 Tf1+ 18. Rg4 Tg1+ 19. Rh5 Ta1** (și mai simplu este 19...Tf1) **20. Tg8 Rf7 21. Tg3 Ta5+**

600

SMÎSLOV-MAKOGONOV, Leningrad, 1947
(cu culorile inversate)



Remiză

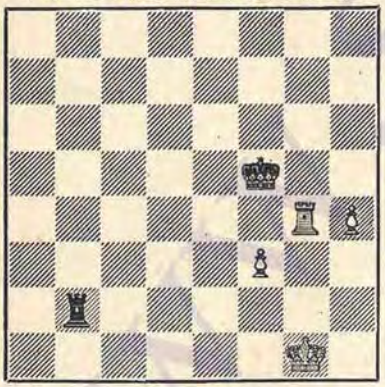
22. Rg4 Rf6 23. Te3 Tb5 (la fel s-a apărat Smislov și împotriva lui Gligorici — vezi diagrama 597 : turnul său a manevrat îndelung pe linia a cincea, împiedicînd planul albului) **24. Te6+ Rf7 25. Te7+ Rf6 26. h5 Ta5 ?** (după această mutare ar fi putut surveni complicații favorabile albului. Trebuia jucat 26...Tb1 și dacă 27. h6, atunci 27...Tg1+ 28. Rf3 Th1 29. h7 Rf5, ca în partidă) **27. Td7 ?** (jucat pe bază de considerații generale, cu scopul de a îmbunătăți poziția turnului. În loc de aceasta, jucînd 27. h6 ! albul ar fi creat complicații interesante, de exemplu : 27...Rg6 28. h7 Tg5+ 29. Rf3 Th5 30. Re4

Th1 31. Re5 Te1+ 32. Rd6 Td1+ 33. Rc6 Tc1+ 34. Rb7 Th1 35. Rc8 Rf5 36. Rd8 R:f4 37. Re8 Rf5 38. Rf8 Rg6 39. Rg8 şi cîştigă, sau 28...Ta8 29. f5+ etc. Dacă 27...Ta1, atunci 28. Tc6+ Rf7 29. Rg5 Tg1+ 30. Rf5 Th1 31. Tc7+ Rg8 32. Rg6 Tg1+ 33. Rf6 Th1 34. Tg7+ Rf8 35. Tg6 etc.) **27...Ta1 !** Acum înaintarea pionului nu mai este periculoasă, din cauza poziţiei active a turnului negru. În poziţia care a survenit (vezi diagrama 599) a urmat **28. h6 Tg1+** etc.

În încheiere este necesar să amintim de partida Rabinovici-Yates (diagrama 601), cu toate inexactităţile care au fost făcute de ambele părţi în decursul jocului : **1. h5 !** (această mutare este posibilă datorită poziţiei nefavorabile a regelui negru la f5. Cu regele negru la f6 ar fi urmat acum 1...Tb5 — compară cu diagrama 598) **1...Tb6** (dacă

601

I. RABINOVICI-YATES, Moscova, 1925



Albul la mutare

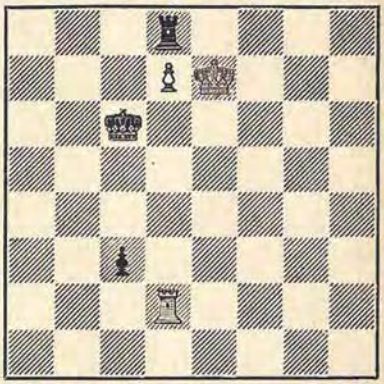
1...Ta2 atunci 2. h6 Ta7 3. Th4 Th7 4. Rg2 etc.) **2. Rg2 Th6 3. Th4 Rg5 4. Rg3 Rf5 5. Ta4** (şi mai tare era 5. Tf4+ Rg5 6. Tg4+ Rf5 7. Rh4 Th8 8. Tg5+, cum a jucat Keres contra lui Sokolski) **5...Tb6 6. Ta5+ Rf6 7. Rg4 Tb4+** (cum ştim, era mai bine 7...Tb1) **8. f4 Tb7 ?** (şi aci cel mai tare era 8...Tb1) **9. Ta6+ Rg7 10. Rg5 Te7 11. f5 Tb7** (negrul pierde din cauza tacticii sale prea pasive) **12. h6+ Rh7** (dacă 12...Rf7, atunci 13. Ta8 şi 14. h7) **13. Te6 Ta7** (dacă acum turnul negru ar fi stat pe linia întîi, atunci ar fi urmat 13...Tg1+ 14. Rf6 Tf1 ! remiză — compară cu diagrama 586) **14. Te5 !** (pregătind 15. f5-f6, ceea ce nu mergea imediat din cauza 14...Ta5+) **14...Tb7 15. f6 Tb1** (mutarea aceasta ar fi trebuit să fie făcută de mult) **16. Te7+ Rh8 17. f7** negrul cedează.

TURN ŞI PION CONTRA TURN ŞI PION

În poziţia lui Kling şi Horwitz (diagrama 602) albul obţine cîştigul prin **1. Td6+**, de exemplu : **1...Rb5 2. R:d8 e2 3. Re8 e1D 4. d8D**, sau **1...Re5 2. R:d8 e2** (dacă 2...R:d6, atunci 3. Re8 c2 4. d8D+) **3. Re7**, sau **1...Re7 2. Td3 T:d7+** (nu este mai bine 2...Th8 3. T:c3+ etc) **3. T:d7+ R-oriunde 4. Td3.** O greşeală ar fi mutarea tentantă **1. Td3**

602

J. KLING şi B. HORWITZ, 1851

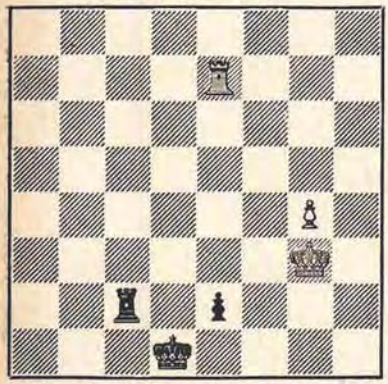


Albul la mutare cîştigă. Cu turnul alb la d3 (poziţia lui Cozio) negrul la mutare face remiză

deoarece ea ar permite negrului să forţeze remiza : **1...T:d7+ ! 2. T:d7 Re5** (nu însă 2...c2 ? 3. Rd8 şi cîştigă) **3. Re6 Re4 4. Re5 c2 5. Re4 Re3 6. Tc7+ Rd2.** Interesant este studiul lui Botvinnik (diagrama 603) : **1...e1D+ 2. T:e1 R:e1 3. Rf4 Tg2 ! 4. g5** (sau mai întîi 4. Rf5) **4...Rf2 5. Rf5 Rg3 ! 6. g6 Rh4 7. Rf6 Rh5 8. g7 Rh6.** Dacă în poziţia iniţială turnul alb s-ar fi aflat la e8, atunci negrul

603

M. BOTVINNIK, 1941



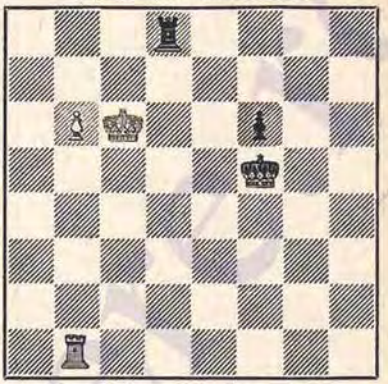
Negrul la mutare cîştigă

ar fi avut şi o altă cale de cîştig : **1...Tc8 !** (datorită acestei mutări frumoase turnul negru ajunge cu tempo pe ultima linie) **2. Te5** (dacă 2. T:c8, atunci 2...e1D+ şi se ajunge la un final „Damă contra turn şi pion", în care negrul cîştigă datorită faptului că regele său poate ataca pionul) **2...e1D+ 3. T:e1 R:e1 4. Rf4 Tg8 ! 5. g5 Rf2 6. Rg4** (sau 6. Rf5 Rg3 7. g6 Rh4 etc.) **6...Rg2 !** (dacă 6...Re3, atunci 7. Rf5) **7. Rf5 Rh3 8. g6 Rg4 9. Rf6 Rh5** etc.

În partida Alehin-Bogoliubov (diagrama 604) negrul ar fi putut obţine remiza prin **1...Re4 !**, de exemplu : **2. b7 f5 3. b8D T:b8 4. T:b8 f4 ! 5. Tb1** (sau 5. Te8+ Rd4 6. Tf8 Re3 7. Rd5 f3 etc.) **5...f3 6. Re5 f2.** În loc de aceasta a urmat **1...Rg4 ? 2. b7 f5 3. b8D T:b8**

604

ALEHIN-BOGOLIUBOV. Meciul pentru campionatul mondial, 1929

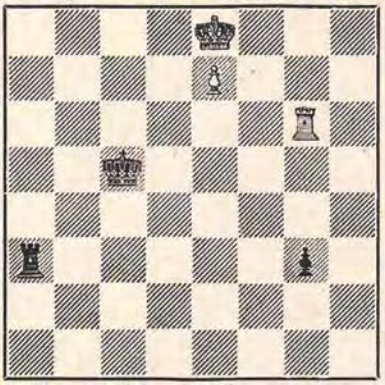


Negrul la mutare face remiză

4.T:b8 f4 5. Rd5 ! (dacă regele negru ar fi stat la e4, mutarea aceasta ar fi fost imposibilă) **5...f3 6. Re4 f2 7. Tf8 Rg3 8. Re3** şi negrul a cedat. În poziţia din diagrama 605 albul cîştigă după : **1. Rd7 ! Td3+** (după 1...Ta7+ se ajunge la un final pierdut cu turn şi pion contra damă : 2. Re6 Ta6+ 3. Rf7 T:g6 4. e8D

605

Dintr-o analiză a lui N. KOPAEV, 1949



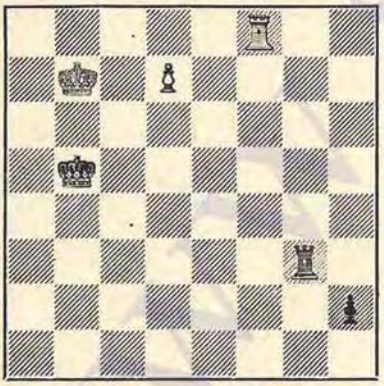
Albul la mutare cîştigă

g2 5. De3+ Rd6 6. R:g6, sau 4...Tg5 5. De3+, sau 4...Tg4 5. Dc8+, iar după 4...Td6 5. De3+ pionul se pierde) **2. Rc7 Te3 3. Tg5+ Rb4** (atît 3...Rd4 4. Rd7, cît și 3...Rc4 4. Rd7 Td3+ 5.Rc6 Te3 6.Tg4+ R-oriunde 7.T:g3, grăbesc pierderea) **4. Rd7 Td3+ 5. Re6 Te3** (nu se poate juca 5...Tc3+ din cauza 6. Rb6, de exemplu: 6...Te3 7. Tg4+ R-oriunde 8. T:g3 și cîștigă, sau 6...Tc8 7. T:g3 Rc4 8. Te3 Te8 9. Rc6 și cîștigă) **6. Tg4+ Ra5** (altfel urmează 7. T:g3) **7. Rd6 Td3+** (dacă 7...Rb6, atunci 8. Tg8! Td3+ 9. Re6 Te3+ 10. Rd7 Td3+ 11. Rc8 Tc3+ 12. Rb8 Te3 13. e8D și cîștigă; nu însă 8. T:g3? T:g3 9. e8D Td3+ remiză) **8. Re5 Te3** (sau 8...Tc3+ 9. Rd4 Tc8 10. Rd5! Rb6 11. T:g3 și cîștigă) **9. T:g3! T:g3 10. e8D.**

În studiul lui Kopaev (diagrama 606) albul cîștigă prin: **1. Tf5+** (dacă 1. Th8, atunci 1...Td3 2. Th5+ Ra4! 3. Rc6 Tc3+ 4. Rb6 Tb3+ remiză) **1...Ra4**

606

N. KOPAEV, 1951



Albul la mutare cîștigă

(cel mai bun răspuns. După 1...Rc4 2. Th5 Td3 3. Rc8 este mai ușor pentru alb să obțină cîștigul, iar 1...Rb4 2. Th5 duce la varianta principală) **2. Ta5+! Rb4** (după 2...R:a5 3. d8D+ albul cîștigă forțat pionul h2, de exemplu: 3...Rb5 4. Dd5+ Ra4 5. Da2+, sau 4...Rb4 5. Dd2+) **3. Th5 Td3 4. Re6 Te3+** (altfel urmează 5. T:h2) **5. Rb6 Td3 6. Th4+** (albul izolează treptat regele negru pe linia a doua, pregătind T:h2) **6...Ra3 7. Re7 Tc3+ 8. Rd8!** (obligînd turnul să treacă pe linia a doua, deoarece se amenință T:h2) **8...Tc2 9. Re7 Te2+ 10. Rd6 Td2+ 11. Re6 Te2+ 12. Rb5!** (în această mutare se ascunde ideea întregii manevre) **12...Tb2+ 13. Ra5**

607

EM. LASKER, 1890

Albul la mutare cîștigă. Rezultatul luptei nu se schimbă dacă pionul negru și turnul alb sînt așezați pe coloanele „g", „f" sau „e". Cu pionul negru și turnul alb pe coloana „d" — remiză

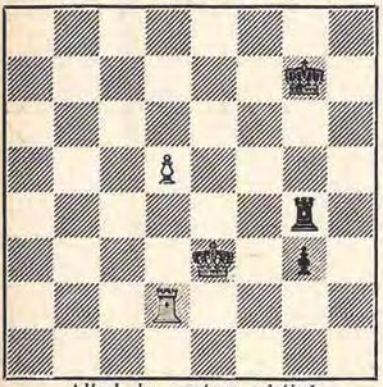
Td2 (sau 13...Tb8 14. T:h2 Rb3 15. Td2 și cîștigă) **14. Th3+ Ra2 15. T:h2.** Kopaev a îmbogățit și dezvoltat mult ideea exprimată pentru prima oară într-un studiu de Em. Lasker (diagrama 607): **1. Rb8! Tb2+ 2. Ra8 Te2 3. Th6+ Ra5** (sau 3...Rb5? 4. Rb7 și cîștigă) **4. Rb7 Tb2+ 5. Ra7 Te2 6. Th5+ Ra4 7. Rb7 Tb2+ 8. Ra6 Te2 9. Th4+! Ra3 10. Rb6!** (cu amenințarea 11. T:h2) **10...Tb2+ 11. Ra5 Te2 12. Th3+! Ra2 13. T:h2! T:h2.**

14. c8D și albul câștigă. Rezultatul luptei nu se schimbă dacă pionul negru și turnul alb se mută pe coloanele „g", „f" sau „e".

În exemplul 608, albul câștigă prin **1. d6 ! g2** (ceva mai bun nu există) **2. T:g2 ! T:g2 3. d7 Tg3+ 4. Rd2 Tg2+ 5. Re3 Tg3+ 6. Re4 Tg4+ 7. Re5 Tg5+ 8. Re6 Tg6+ 9. Re7.**

608

Dintr-o analiză a lui N. KOPAEV, 1949



Albul la mutare câștigă

Trebuie să observăm că în acest tip de finaluri este bine ca pionul să fie apărat cu turnul din flanc, deoarece în acest caz turnul are o mobilitate mai mare (vezi diagrama 609): **1. Th4+ !** (albul își aduce turnul pe linia a treia) **1...Rg7 2. Th3 Rg6 3. Tf3 !** (nu imediat 3. Td3, deoarece la aceasta ar urma 3...Rg7 ! 4. Rd6 a2 5. Td2 Tb1 6. T:a2 Tb6+ 7. Rd7 Tb7+ 8. Rc6 Tb1 9. Tf2 Ta1, ajungînd la o poziție de remiză — compară cu diagrama 417) **3...Rg7** (pierde și 3...a2 din cauza 4. Tf2 Tb1 5. T:a2 Tb7+ 6. Rd6 Tb6+ 7. Rd7 Tb7+ 8. Rc6 Tb1 9. Te2 ! etc ; dacă însă 3...Rh7, atunci 4. Rf7 și câștigă) **4. Td3 a2 5. Td2 Tb1** (dacă 5...Rg6, atunci 6. Rd7 Rf6 7. e7 Te1 8. Tf2+ Rg7 9. T:a2 Td1+ 10. Re8 Tb1 11. Tg2+) **6. Tg2+ !** (o mutare intermediară importantă. Dacă

609

Dintr-o analiză a lui N. KOPAEV, 1949

Albul la mutare câștigă

imediat 6. T:a2, atunci 6...Tb7+ remiză — compară cu diagrama 426) **6.... R-oriunde 7. T:a2.**

În poziția din diagrama 610 albul obține câștigul deoarece așezarea regelui negru pe o diagonală din care face parte și cîmpul de transformare este foarte nefavorabilă : **1. Re7 Te3+ 2. Rd7** (nu 2. Rf6? din cauza 2...Rb5 ! și regele

610

Dintr-o analiză a lui N. KOPAEV, 1949

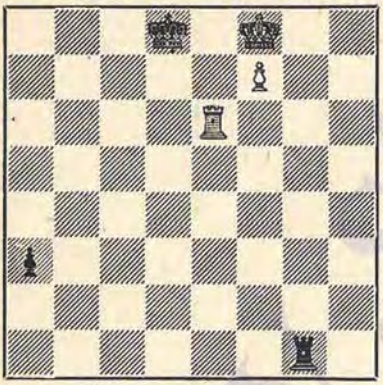
Albul la mutare câștigă

părăsește diagonala neplăcută a3-f8, apropiindu-se în același timp de pionul său; după aceasta albul nu mai poate câștiga, de exemplu: 3. Ta8 Tf3+ și 4...Rb4, sau 3. Tf4 a2 cu remiză asigurată, deoarece dacă 4. Tf1, atunci 4...Tf3+ 5. T:f3 a1D+) **2...Tf3 3. Re6 Te3+ 4. Rf5 Tf3+ 5. Tf4 T:f4+ 6. R:f4 a2 7. f8D+.**

Într-o altă poziție a lui Kopaev (diagrama 611) albul câștigă, deoarece regele negru stă foarte rău — pe linia de transformare a pionului alb: **1. Ta6! Ta1**

611

Dintr-o analiză a lui N. KOPAEV, 1949



Albul la mutare câștigă

(dacă 1...Tg3, atunci 2. Ta7! de exemplu: 2...Rc8 3. Re7 Te3+ 4. Rd6 Td3+ 5. Rc5 Tf3 6. f8D+ T:f8 7. Ta8+ și câștigă, sau 2...Tf3 3. Ta8+ R-oriunde 4. Rg7 Tg3+ 5. Rh6 Tf3 6. f8D și câștigă) **2. Rg7 Tg1+ 3. Tg6 T:g6+ 4. R:g6 a2 5. f8D+.**

În poziția din diagrama 612 câștigul se obține în modul următor: **1. Te5!** (cursă: 1. Th1? Rc6! 2. Te1 Rd7! remiză. Greșit este și 1. Tf5 a2 2. Tf1 Tf2! 3. Te1 Rb6 4. Re7 Rb5! 5. f8D T:f8 6. R:f8 Rb4 remiză) **1...a2** (acum nu merge 1...Rc6, din cauza 2. Re7) **2. Te1** (cu amenințarea 3. Re7 și 4. f8D, iar la 2...Tb2 decide 3. Rg8! Tg2+

612

Dintr-o analiză a lui N. KOPAEV, 1949

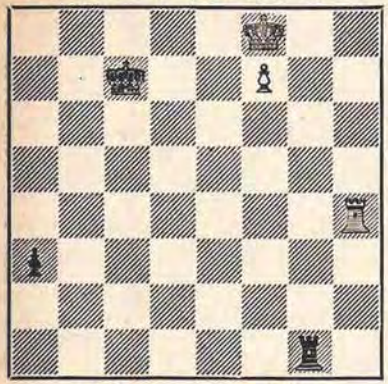
Albul la mutare câștigă

4. Rh7 Th2+ 5. Rg7 Tg2+ 6. Rf6 Tf2+ 7. Re7 Te2+ 8. T:e2 a1D 9. f8D Da3+ 10. Re8 Da4+ 11. Rf7 Dc4+ 12. Te6, sau 11...Df4+ 12. Rg8 etc, dacă 2...Rc7, atunci 3. Re8 Te2+ 4. T:e2 a1D 5. Te7+! și 6. f8D cu câștig, sau 2...Rb6 3. Re7 Te2+ 4. T:e2 a1D 5. Te6+! și 6. f8D cu câștig) **2...Te2 3. Tg1! Tg2 4. T:g2! a1D 5. Rg8! Df1 6. Tb2+ Ra6 7. f8D Dc4+ 8. Df7 Dc8+ 9. Rg7**, sau **8...Dg4+ 9. Rf8 Dc8+ 10. Rg7** și câștigă, deoarece la **10...Dc3+**, sau **10...Dg4+**, urmează **11. Df6+**, sau **11. Dg6+.**

În multe cazuri planul de câștig este legat de o manevră a turnului prin care regele advers este separat de pionul lui (diagrama 613): **1. Ta4 Ta1** (sau 1...Tg3 2. Re7 Te3+ 3. Rf6 Tf3+ 4. Re6 Te3+ 5. Rd5 și dacă 5...Tf3, atunci urmează interesanta contralovitură 6. T:a3!, iar la 5...Td3+ albul răspunde 6. Re4 Td8 7. Re5 și câștigă) **2. Ta5!** (cu scopul de a izola regele negru de pionul a3. În afară de aceasta, albul amenință cu manevra Ta5-c5+-c3-f3 urmat de Rf8-g7-f6) **2...Rb6** (sau 2...a2 3. Tc5+ Rb6 4. Tc2 Rb5 5. Tg2 Rb4 6. Rg7 și câștigă; nu schimbă lucrurile nici 2...Rd6 3. Tf5 cu amenințarea 4. Re8

613

Dintr-o analiză a lui N. KOPAEV, 1949



Albul la mutare cîştigă

sau 4. Tf2. Dacă însă 2...Rd7, atunci nu 3. Tf5 Tg1 4. Tf2 Rd8 etc. ci 3. Td5+ ! Rc6 4. Tf5 trecînd în varianta principală) **3. Tf5 Te1** (sau 3...a2 4. Tf2 Rb5 5. Tg2 Rb4 6. Rg7 şi cîştigă, sau 3...Tc1 4. Re7 ! Tc7+ 5. Rf6 a2 6. Tf1 şi cîştigă ; nu însă 4. Rg8 Tg1+ 5. Rh7 Th1+ 6. Rg6 Tg1+ 7. Rh5 Th1+ 8. Rg4 Tg1+ 9. Rh3 Th1+ 10. Rg2 Th8 11. f8D T:f8 12. T:f8 Rb5 remiză) **4. Tf2 Rb5 5. Rg8** (dacă 5. Rg7, atunci 5...Te7) **5...Tg1+ 6. Rh7 Th1+ 7. Rg7 Tg1+ 8. Rf6 a2 9. T:a2** şi cîştigă.

614

KONSTANTINOPOLSKI - FRYDMAN, Lvov, 1940

Albul la mutare cîştigă

În partida Konstantinopolski-Frydman (diagrama 614) ar fi fost greşit să fi jucat **1. f7**? din cauza **1...T:f7 2. R:f7 Re4 3. Re6 a3** remiză. De aceea este necesar **1. Te2 !** (izolînd regele negru de pionul său) **1...Re6** (altfel urmează 2. f7) **2. Te3 !** (nu imediat 2. f7? T:f7 3. Te2+ Rd5 4. R:f7 Rc4 5. Re6 a3) **2...a3** (dacă 2...Tb7, atunci 3. Te3+ Rd5 4. Ta3 Ta7 5. f7) **3. f7 ! T:f7 4. Te3+ Rd5 5. R:f7 a2 6. Ta3.**

TURN ŞI DOI PIONI CONTRA TURN ŞI PION

Pionii dublaţi, de obicei nu cîştigă dacă regele părţii mai slabe poate ocupa un cîmp în faţa lor. În poziţia din diagrama 615, de exemplu, pentru remiză

615

TOLUŞ-I. RABINOVICI, Leningrad, 1940

Albul la mutare face remiză

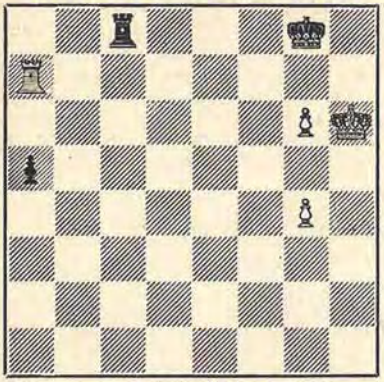
este pe deplin suficient : **1. Rd1 !** (în partidă s-a jucat 1. Tf8+ ? Re1 şi albul a trebuit să cedeze.

În poziţia din diagrama 616 albul obţine cîştigul din cauza poziţiei complet

pasive a figurilor adversarului : **1. g5** (la cîştig duce şi 1. T:a5 Tb8 2. Ta6 ! şi survine poziţia din diagrama 564) **1...Tb8** (nu schimbă lucrurile nici 1...a4)

616

LISITÎN-VERLINSKI, Leningrad, 1933



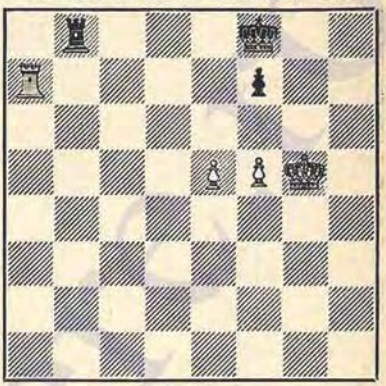
Albul cîştigă

2. Tg7+ Rh8 3. Th7+ Rg8 4. g7. Dacă negrul n-ar avea pionul a5, acum ar putea urma 4...Tb6+ 5. g6 T:g6+ 6. R:g6 — pat ; acum negrul trebuie să cedeze.

Cînd partea mai tare are pionii legaţi, cîştigul se obţine cel mai greu atunci cînd toţi pionii se află pe aceeaşi parte a tablei. În poziţia din diagrama 617 este prezentat cazul cel mai uşor : **1. Rf6 ! Tb6+ 2. e6**. Cu negrul la mutare poate urma : **1...Tb6 2. Ta8+ Re7** (sau 2...Rg7 3. f6+ Rh7 4. Ta7 Rg8 5. Rh6 Tb8 6. e6 ! f:e6 7. Rg6 e5 8. Tg7+ Rf8 9. Th7 Rg8 10. f7+ Rf8 11. Th8+ şi cîştigă) **3. f6+ ! Re6** (sau 3...Rd7 4. Tf8 Re6, trecînd în varianta principală) **4. Te8+ Rd5 5. Rh6 !** (mutarea decisivă. Acum negrul nu poate salva pionul f7) **5...Tb1** (sau 5...Te6 6. T:e6 şi cîştigă) **6. Rg7 Tb7 7. Te7** şi cîştigă. Nu salvează nici **1...Rg7 2. e6 Tf8 3. f6+ Rg8 4. e7 Tb8 5. Td7** şi cîştigă, sau **1...Rg8 2. Rf6 Tb6+** (dacă 2...Tf8, atunci 3. Te7 ! şi negrul e în zugzwang ; dacă

617

R. FINE, „Basic Chess Endings", 1941



Albul cîştigă

însă 2...Te8, atunci 3. T: f7 T:e5 4. Tg7+ ! Rf8 5. R:e5 R:g7 6. Re6 şi cîştigă ; nu însă 4. R:e5 ? R:f7 remiză) **3. e6 f:e6 4. Ta8+ ! Rh7 5. f:e6 Te6 6. Rf7 Te1 7. e7** şi cîştigă.

Următorul exemplu este mult mai greu (diagrama 618) : **1. Rh5 Te7** (cum a arătat analiza, pierd şi toate celelalte continuări, de exemplu : 1...Rg8 2.Tb8+

618

CEHOVER-KAZAKEVICI, Odesa, 1949

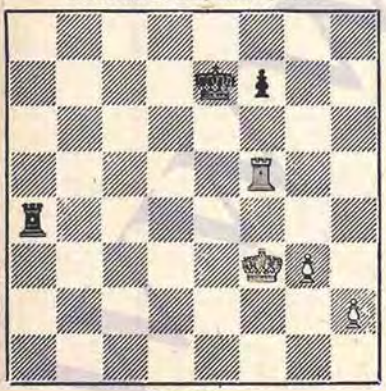
Albul la mutare cîştigă

Rf7 3. g6+ Rf6 4. Tf8+ Re5 5. f6 ! întrînd în varianta principală; dacă 3...Re7, atunci 4. Tg8 Rd6 5. f6 ! cu variantele : 5...g:f6 6. g7 Td7 7. Rg6 şi cîştigă, sau 5...Ta5+ 6. Rh4 Ta4+ 7. Rg3 g:f6 8. g7 şi cîştigă. La acelaşi rezultat duce 1...g6+ 2. Rh6 ! g:f6 3. g6+ Rf6 4. Tb6+ ! Re5 5. g7 Ta8 6. Tg6 ! Tg8 7. Rh7 Ta8 8. g8D T:g8 9.T:g8 ! f4 10.Tf8 Re4 11.Rg6 f3 12.Rg5 Re3 13. Rg4 f2 14. Rg3 şi cîştigă ; sau 1...Ta8 2. Tb7+ Rg8 3. Rg6 Ta6+ 4. f6 şi cîştigă. Dacă 1...Ta6 2. Tb7+ Rg8 3. Tb8+ Rf7 4. g6+ Re7 5. Tg8 Rf6 6. Tf8+ Re5, atunci e rău atît 7. Tf7? Ta1 8. T:g7? Rf4 şi mat la mutarea următoare, cît şi 7. Rg5 Ta1 8. Te8+ Rd6 după care negrul nu trebuie să piardă. Trebuie jucat 7. f6 ! ! T:f6 8. Tf7 ! cu variantele : 8...Tf5+ 9. Rg4 Tf6 10. Rg5 Ta6 11. T:g7 şi cîştigă, sau 8...Re6 9. T:g7 Tf1 10.Ta7 şi cîştigă) **2. Tb8 Ta7 3. g6+ Rf6 4. Tf8+ Re5 5. f6 ! g:f6 6.Rh6 Ta1 7.g7 Th1+ 8.Rg6 Tg1+ 9. Rf7** şi negrul a cedat din cauza următoarei variante : **9...f5 10. g8D T:g8 11. R:g8 f4 12. Rg7 Re4 13. Rg6 f3 14. Rg5 Re3 15. Rg4 f2 16. Rg3.**

Sfîrşitul partidei Reti-Breyer (diagrama 619) este un exemplu foarte instructiv. După **1. Tf4 Ta2 2. h4 Ta5 3. Rg4 Rf8 4. Tf5 Ta4+ 5. Rg5 Ta3 6. g4 Rg7 !** (stînd pe acest cîmp regele negru ia parte activă la luptă, ceea ce determină rezultatul de remiză al luptei) **7. h5 Ta6 8. Td5 Tb6 9. Rf5 Tb1 10.g5 Tf1+ 11. Re4 Th1 12. h6+ Rg6** şi partida s-a dat remiză, deoarece este inevitabilă minarea lanţului de pioni prin **13...f6.**

619

RETI-BREYER, Baden, 1914

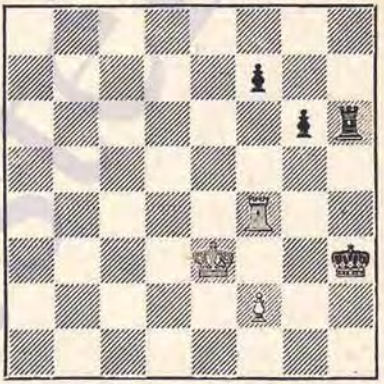


Remiză

În partida Spielmann-Alehin (diagrama 620) negrul a obţinut victoria prin **1...f5 2. Tf3+** (dacă 2. Re2, atunci 2...Rg2 3. f3 Rg3 4. Ta4 Th2+ 5. Re3

620

SPIELMANN-ALEHIN, New-York, 1927



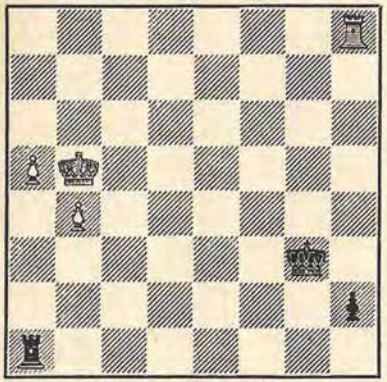
Negrul la mutare cîştigă

Tf2 6. Tf4 Tf1 ! şi cîştigă, sau 3. Tf3 Th3 4. Tf4 Ta3 trecînd în varianta principală. Nu salvează nici 2. Ta4 Rg2 ! 3. Ta6 Th3+ 4. Rf4 ! Th4+ 5. Re5 R:f2 ! 6. T:g6 f4 7. Re4 f3+ 8. Rd3 Th8 etc.) **2...Rh2 !** (nu 2...Rg2 ? 3.Tg3+ etc) **3. Tf4 Th3+ 4. Re2** (Spielmann a cedat după 3...Th3+) **4...Rg2 5. Ta4** (5. f3 Th8 ! sau 5. Re1 Tf3 şi cîştigă) **5...Tf3 6. Ta6 g5.**

În poziţia din diagrama 621 Maroczy ar fi putut cîştiga la Tarrasch dacă în loc de continuarea greşită **1. Re6? ? Te1+ 2. Rb6? Te4 ! 3. T:h2 T:b4+ 4. Re5 Ta4** remiză, ar fi jucat **1. T:h2 !**

621

MAROCZY-TARRASCH



Albul la mutare cîştigă

R:h2 2. Ra6 ! Rg3 3. b5 Rf4 4. b6 Re5 5.b7 Tb1 6.Ra7 Rd6 7.b8D+ T:b8 8.R:b8.

Ameninţarea de a aduce turnul pe coloana pe care se află un pion departe avansat este foarte tare (diagrama 622): **1. g4 Re6 !** (pentru a organiza contrajocul negrul trebuie să se apropie de pionul său) **2. Rg3** (sau 2. g5 Tb5 ! 3. Ta6+ Rb7 4. T:a2 T:g5 5. Tc2 Tg8 !

622

RESHEVSKY-ALEHIN, Amsterdam, 1938

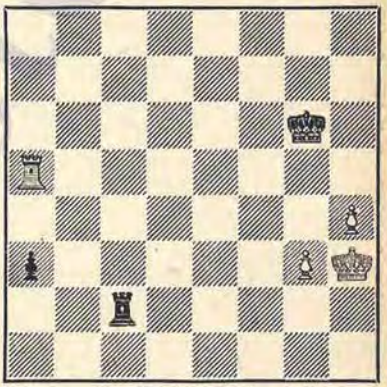
Remiză

cu remiza asigurată) **2...Rb6 3. Ta8 Rb5 4.h4** (poziţia s-a complicat, deoarece negrul are acum la dispoziţie ameninţări tactice legate de aducerea turnului pe coloana „a". Dacă, de exemplu, 4. g5, atunci 4...Rb4 şi albul trebuie să pareze ameninţările Tb2-b3+-Ta3; ca răspuns la 5. Rf4 urmează 5...T:h2 remiză) **4...Rb4 5. Rf4 Tc2 !** (acum se ameninţă 6...Tc4+ cu variantele : 7. Rf5 Tc5+ 8. Rf6 Ta5, sau 7. Re3 Tc3+ 8. Rd2 Ta3) **6. Tb8+ Re3 7. Ta8 Rb4 !** remiză. Rău este **7...Rb2? 8. b5 a1D 9. T:a1 R:a1 10. g5 Rb2 11.g6 Re3 12. g7 Tg2 13. b6** şi înaintarea pionilor asigură albului cîştigul.

Sfîrşitul partidei Tarrasch-Cigorin constituie un exemplu tipic (diagrama 623): **1...Ta2? 2. Rg4 Ta1 3. Ta6+ Rf7**

623

TARRASCH-CIGORIN, meci, 1893



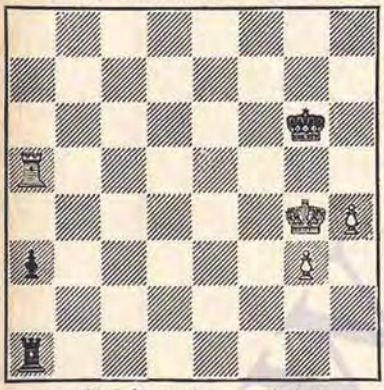
Albul cîştigă

4. Rg5 a2 5. g4 Re7 6. Ta7+ Re8 7. h5 Rf8 8. h6 Tb1 (sau 8...Rg8 9. Rg6 şi cîştigă) **9. T:a2** şi albul şi-a realizat fără greutate avantajul. Cum a arătat analiză, mult mai tare era **1...a2**, dar şi în acest caz negrul ar fi trebuit să piardă: **2. h5+ ! Rf6** (sau 2...Rh6) **3. Rh4 !** (greşit este 3. g4? din cauza 3...Tc5 ! 4. T:a2 Rg5 — compară cu diagrama 526) **3...Th2+ 4. Rg4** (după

aceasta urmează imparabil 5. Ta6+, cu izolarea regelui negru la marginea tablei) **4...Tb2 5. Ta6+ Rg7 6. Rg5 Tb5+ 7. Rh4 Tb2 8. g4 Tb2+ 9. Rg5 Tc2 10. Ta7+ Rg8 11. h6 Tb2 12. Rg6 ! Tb6+ 13. Rh5 Tb2 14. g5 Tc2 15. g6 Tc5+ 16. Rg4 Tc4+ 17. Rf5 Tc5+ 18. Re4 Tc4+ 19. Rd5 Tc8 20. T:a2 Tb8 21. Ta6 Td8+ 22. Re6 Te8+ 23. Rd7 Tb8 24. Tc6.** E greu să-l învinuim pe Cigorin pentru continuarea pe care a ales-o, deoarece i-a lipsit numai un tempo pentru remiză. După **1...Ta2 2. Rg4 Ta1** survine o poziţie (diagrama 624) în care albul la mutare cîştigă (vezi mai sus), iar negrul la mutare face remiză : **1...a2 ! 2. h5+ Rg7 3. Rg5 ?**

624

TARRASCH-CIGORIN, meci, 1893



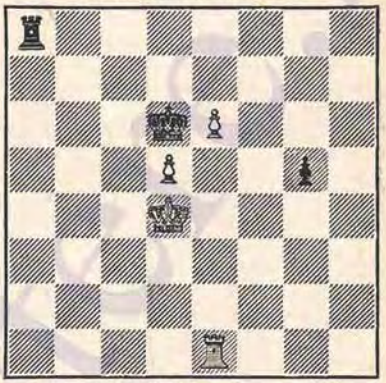
Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

Tg1 4. h6+ Rg8 5. Ta8+ Rh7 6. Ta7+ Rh8 7. T:a2 T:g3+, sau **3. Ta3 Rh7** (nu însă 3...Rh6 ? 4. Ta7 ! Tb1 5. Ta6+ ! Rg7 6. T:a2 şi cîştigă) **4. Ta8 Rg7 5. Ta7+ Rh6** (acum nu negrul, ci albul se află în zugzwang) **6. Ta6+ Rh7 7. Ta3** (sau 7. h6 Th1 8. T:a2 T:h6 remiză) **7...Rg7 8. Rg5 Tg1 !** (în schimbul pionului a2 negrul va lua pionul g3, intrînd într-un final remiză) **9. h6+** (sau 9. Ta7+ Rg8 10. Ta8+ Rh7 remiză) **9...Rg8 10. T:a2 T:g3+.**

În poziţia din diagrama 625, la un joc exact negrul nu trebuie să piardă ! **1...Ta4+ !** (continuarea recomandată de Berger 1...Tf8 permite albului să-şi mărească avantajul prin 2. Te5 ! şi dacă

625

STEINITZ-EM. LASKER. Meciul pentru campionatul mondial, 1894



Negrul la mutare face remiză

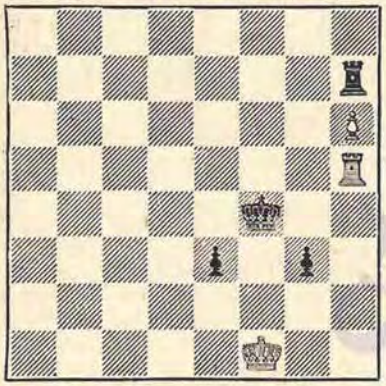
2...Tf4+, atunci nu 3. Re3 R:e5 4. e7 Te4+, ci 3. Rd3 ! R:e5 4. e7 Td4+ 5. Rc3 T:d5 6. e8D+ şi albul, avînd damă, cîştigă împotriva turnului şi pionului negru care stau rău. La 2. Te5 ! cel mai bine este 2...g4, dar şi atunci după 3. Tg5 ! Ta8 4. Re3 Ta4 5. Rf2 Td4 6. Rg3 albul cîştigă) **2. Rd3 Ta8 !** (indicat de Lasa. În partidă s-a jucat 2...Ta3+ ? 3. Re4 g4 4. Rf5 Ta8 5. e7 Te8 6. Rf6 g3 7. Rf7 Rd7 8. d6 g2 9. Tg1 şi negrul a cedat) **3. Re4 Tf8 !** (cu regele la e4 mutarea aceasta este bună, deoarece mutarea 4. Te5 nu este posibilă) **4. Tg1** (dacă 4.Rd4, atunci 4...g4 ! 5.Tg1 Tf4+ 6. Re3 Tf5 cu remiză sau 5. Ta1 Tf4+ 6.Re3 Tf8 ! 7. Ta5 g3 remiză, sau 5.Re4 g3 6.Tc1 g2 7.Tg1 Tg8 8.Rf3 R:d5 remiză) **4...Tf4+ 5.Re3 Tf5** remiză.

Astfel, am stabilit că doi pioni legaţi nu cîştigă întotdeauna împotriva unui singur pion, în special dacă unul dintre pioni este de pe coloana turnului.

Atunci cînd pionii sînt izolaţi, realizarea avantajului material întîmpină greutăţi mai mari decît atunci cînd pionii sînt legaţi. În partida Tarasov-Kopilov (diagrama 626), după **1...Rg4 2. Te5 Tf7+ 3. Rg2 Tf2+ 4. Rg1 Rf3 5. Tf5+ Re4 6. h7** (dacă 6. T:f2, atunci nu 6...e:f2+ 7. Rg2 Re3 8. h7 Re2 9. h8D f1D+ 10. R:g3 remiză, ci 6...g:f2+

626

TARASOV-KOPÎLOV, Leningrad, 1949



Negrul la mutare cîştigă

7. Rg2 Rd3 8. h7 Re2 9. h8D f1D+ 10. Rg3 Df2+ etc.) **6...Th2** (duce la remiză şi 6...e2 7. Te5+ Rf3 8. Tf5+ Rg4 9. Te5 Rf3 10. Tf5+) **7. Tf7 e2 8. Te7+** şi partida s-a dat remiză. Cum a arătat Goldberg, negrul ar fi putut totuşi cîştiga prin **1... Te7 ! 2. h7 e2+ 3. Re1 g2 4. Th4+ Rf5 5. Th5+ Rg6 6. Th6+ Rf7** (dacă acum 7. Tf6+, atunci 7...Rg7 8. h8D+ R:h8 9. Tg6 Tg7) **7. h8C+ Rg8 8. Tg6+ Tg7**, deoarece unul dintre pioni se transformă imparabil în damă.

Avînd o poziţie mult mai bună a figurilor, poate cîştiga şi partea inferioară din punct de vedere material. Să examinăm partida Tarrasch-Schlechter (diagrama 627). Negrul a jucat **1...Tf1 2. e7 Td1+ 3. Re5 Te1 4. e8D T:e8 5. T:e8** şi albul a cîştigat. Cea mai bună

627

TARRASCH-SCHLECHTER, Köln, 1911

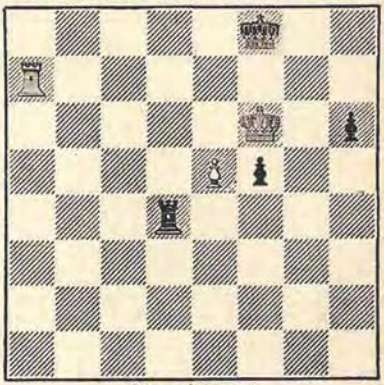
Albul cîştigă

continuare pentru negru, arătată de Tarrasch, este: **1...Tf6 ! 2. Rd7 Rg6 3. e7 Tf7 4. Rd6 T:e7 5. R:e7 Rf5 6. Rd6 !** g5 (sau 6...Re4 7. Re6 ! g5 8. Ta4+) **7. Rd5 Rf4 8. Rd4 g4 9. Tf8+ ! Rg3 10. Re3 a2 11. Ta8 Rh3 12. T:a2** şi albul cîştigă totuşi.

Poziţia din diagrama 628 constituie un exemplu tipic: propriul pion f5 îl îm-

628

LIUBLINSKI-LÎSKOV, Moscova, 1949



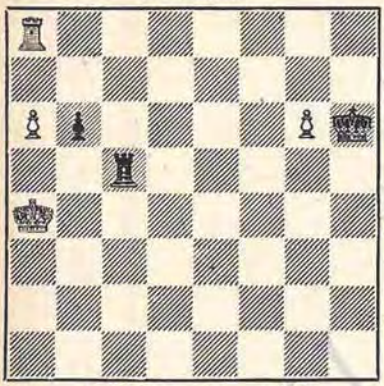
Albul cîştigă

piedică pe negru să obțină remiza cu ajutorul șahurilor pe coloane. Partida a continuat astfel : **1...Re8** (dacă 1...Td8, atunci 2. e6 Rg8 3. Tg7+) **2. e6** negrul cedează deoarece n-are apărare suficientă împotriva **3. Th7**, sau **3. Ta8+ Td8 4. T:d8+ R:d8 5. Rf7**.

Foarte instructiv este studiul lui Prokes (diagrama 629) : **1. a7 Ta5+ 2. Rb3 Rg7** (dacă negrul n-ar fi avut pionul b6, poziția ar fi fost teoretic remiză — compară cu diagrama 574) **3. Rb4 Ta1 4. Rb5 Ta2 5. Re6 !** (albul

629

L. PROKES



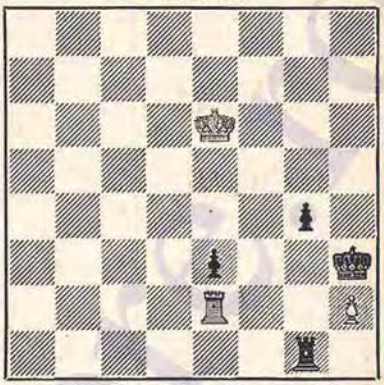
Albul la mutare cîștigă

nu se atinge de pionul **b6**, pentru a-și ascunde regele de șahuri în spatele lui) **5...Ta1 6. Rb7** și cîștigă.

Interesantă este desfășurarea luptei în studiul lui Keres (diagrama 630) : **1. Rf5** (nu 1. T:e3+ ? R:h2 2. Rf5 g3 3. Rg4 Ta1 și cîștigă) **1...Tf1+** (dacă 1...Tg2 2. T:e3+ R:h2 3. Rg5 g3, atunci nu 4. Rg4 ? din cauza 4...Ta2, ci 4. Rh4 ! Tg1 5. Ta3 și acum nu se poate juca 5...g2 ? din cauza 6. Th3 mat ; după 5...Tg2 6. Tc3 însă, negrul nu mai poate cîștiga ; la 3...Tg3 urmează 4. Te1 Rh3 5. Th1+ Rg2 6. Ta1 remiză. După 1...Tg2 2. T:e3+, mutarea 2...Rh4 nu cîștigă din cauza 3. Te4 Tf2+ 4. Tf4

630

P. KERES, 1947



Albul la mutare face remiză

Tf3 5. Re4 etc ; dacă imediat 1...Rh4, atunci 2. Re4 Rh3 3. R:e3 remiză) **2. Rg5 Tf3 3. Te1 ! g3** (sau 3...R:h2 4. R:g4 Rg2 5. Te2+ remiză) **4. h:g3 R:g3 5. Te2 Rh3 6. Ta2 Tf2 7. Ta3 Tf3** (sau 7...Te2 8. Rf4) **8. Ta2 Rg3 9. Te2** remiză.

Studiul lui Zepler (diagrama 631) este un exemplu bun de joc la zugzwang :

631

E. ZEPLER

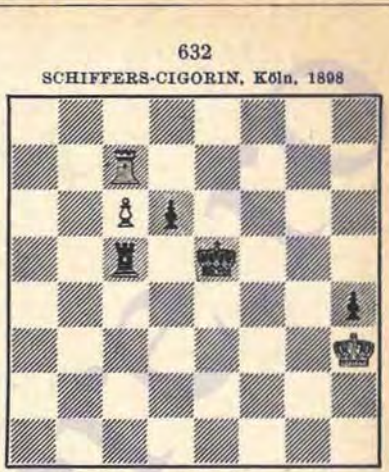
Albul la mutare cîștigă

1. d7 ! Re7 (dacă 1...Td1, atunci decide 2. Tc7 Re7 3. a6 Rd8 4. a7 Ta1 5. Tc8+, sau 3...Ta1 4. a7 Ta3 5. Tc8) **2. Td6 Rd8 3. a6 Ta3** (dacă acum ar fi la mutare negrul, atunci el ar pierde repede din cauza zugzwangului, de exemplu : 4...Tb3 5. a7 Ta3 6. Th6 R:d7 7. Th8 T:a7 8. Th7+, sau 4...Ta4 5. Rg3 Ta3+ 6. R:g4 etc. sau 4...g3 5. Rh3 etc.) **4. Rf2 !** (cu această mutare albul începe o manevră complicată cu regele pentru a ajunge din nou la aceeași poziție, dar cu negrul la mutare. Insuficient este 4. Th6 R:d7 5. a7 Rc7, iar 4. Rg1 Tg3+ 5. Rf2 Tf3+ 6. Re2 lungește lupta. Foarte rău este 4. Rf1, din cauza 4...Ta2 ! 5. Rg1 g3 6. Rf1 Tf2+ 7. Rg1 Ta2 8. Rh1 Th2+ 9. Rg1 Ta2 și albul n-are ciștig, deoarece se află în zugzwang) **4...Tf3+ 5. Re2 !** (la remiză duce 5. Re1 ? g3 !, de exemplu : 6. a7 Ta3 7. Tg6 R:d7 8. Tg8 Ta1+ 9. Re2 g2 10. T:g2 Rc7 !, sau 10.Rf2 Rc7 11. a8D g1D+ 12. T:g1 T:a8) **5...Ta3 6. Re1 !** (rău este 6. Rd2 ? din cauza 6...g3 remiză) **6...Te3+** (dacă 6...g3, atunci 7. Rf1 Ta2 8. Rg1 și negrul este în zugzwang, de exemplu : 8...g2 9.Rh2 și ciștigă sau 8...Ta4 9.Rg2 Ta3 10. Rh3 și ciștigă) **7. Rd2 Ta3 8. Re2 Ta2+** (referitor la 8...g3 9.Rf1, vezi mai sus) **9. Rf1 Ta1+** (după 9...Ta4 10. Rf2 Ta3 11.Rg2, sau 9...Ta3 10.Rg2 negrul ajunge în zugzwang) **10. Rf2 !** (desigur, nu 10.Rg2? din cauza 10...Ta3) **10...Ta3 11.Rg2 Tb3** (dacă 11...g3, atunci 12.Rh3) **12.a7 Ta3 13.Th6 T:a7 14.Th8+**, sau **13... R:d7 14.Th8 !** și albul ciștigă.

Partea mai slabă aplică adeseori un plan de apărare bazat pe schimbul pionului său. Așa s-ar fi putut întîmpla în partida Schiffers-Cigorin (diagrama 632) : **1. R:h4 ! Rd5** (dacă 1...Tc3, atunci 2. Te7+ Rf6 3. Te8 T:c6 4. Rg3 remiză, sau 1...d5 2. Rg3 Rd6 3. Tc8 T:c6 4. Td8+ Re5 5. Rf3 remiză teoretică) **2. Rg3 T:c6 3. Te7 Rd4 4. Rf2 Rd3** (altfel survine poziția de remiză a lui Philidor — compară cu diagrama 397) **5. Td7 Te2+ 6. Rf3 Te6 7. Rf2 Rd2 8. Td8 Rd3 9. Td7 Rd4 10. Re2** remiză.

632

SCHIFFERS-CIGORIN, Köln, 1898



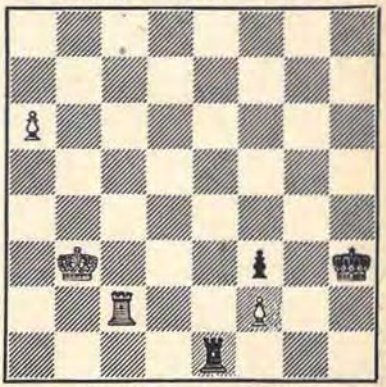
Albul la mutare face remiză

În loc de aceasta albul a ales o continuare pierzătoare : **1. Te8 ? Rd5 2. e7 Te4 ! 3. Th8 T:c7 4. Th5+ Re6 5. T:h4 Tg7 6. Te4+ Rb5 7. Te1 d5** și negrul a ciștigat curînd.

Uneori partea mai slabă își poate sacrifica turnul pentru un pion avansat. Să examinăm partida Alatorzev-Cehover (diagrama 633) : **1. a7 Te8 2. Ta2**

633

ALATORZEV-CEHOVER, Tbilisi, 1937



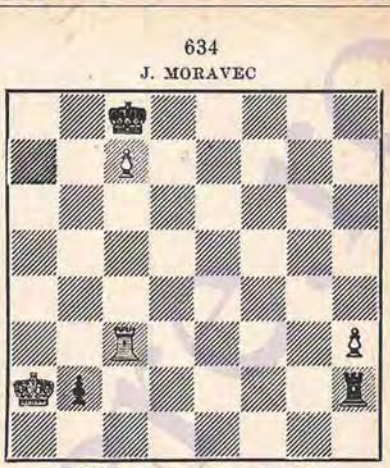
Albul la mutare ciștigă

Ta8 3. Re4 Rg2 4. Re5! (considerînd că negrul nu poate încă juca 4...T:a7 5. T:a7 R:f2 din cauza 6. Rd4 şi cîştigă) **4...Te8+ 5. Rb6 Te8** (în aşteptarea 6. a8D? T:a8 7. T:a8 R:f2 remiză) **6. Re6** (mai simplu ar fi fost direct 6. Tc2 Te6+ 7. Rc7! deoarece nu merge 7...Te2 8. T:e2 f:e2 şi pionul se transformă în damă cu şah, sau 7...Te7+ 8. Rb8 Te8+ 9. Tc8 T:c8+ 10. R:c8 R:f2 11. a8D şi cîştigă. Desigur, rău este 7. Rb7?, deoarece după 7...Te2 nu merge 8. T:e2 f:e2 şi pionul se transformă în damă fără şah, sau 8. Tc6 Te8 9. Tc8 Te7+ 10. Tc7 Te8. Nu cîştigă nici 6. Rb7? Te7+ 7. Rb8 Te8+ 8. Rb7 Te7+ şi imediat ce regele se îndepărtează de pion, urmează T:a7 şi R:f2) **6...Rf1** (negrul se află în zugzwang: dacă 6...Th8 atunci 7. Rb7 Th7+ 8. Rb6 Th8 9. Tc2 Te8 10. Rc7 Te7+ 11. Rb8 Te8+ 12. Tc8 şi cîştigă) **7. Rb7** (şi aci trebuia jucat 7. Tc2, deoarece după 7...Te2 albul poate să-şi deplaseze turnul cu tempo: 8. Tc1+) **7...Te7+ 8. Rb6 Te8 9. Te2** (în sfîrşit albul face această mutare cîştigătoare!) **9...Rg2** (9...Rg1 10. Rb7 Te7+ 11. Rb8 Te8+ 12. Tc8) **10. Rc7!** (cum s-a arătat mai sus, la 10. Rb7? ar fi urmat 10...Te2 etc.) **10...Te7+** (dacă 10...Te2, atunci 11. T:e2) **11. Rb8 Te8+ 12. Tc8 T:c8+ 13. R:c8 R:f2 14. a8D** şi albul cîştigă.

În studiul lui Moravec (diagrama 634) sînt foarte interesante atît soluţia, cît şi poziţia finală: **1. Rb1! Tg2 2. Te4** (aci şi mai tîrziu, poate fi mutat mai întîi pionul şi apoi turnul pentru a-l apăra) **2...Th2** (după 2...Tg3 3. h4 Tb3 4. h5 Tb6 5. Tc5 Tb3 6. h6 Th3 7. Tc6 Th2 8. Ra2 survine varianta principală, iar dacă 2...Tf2, atunci 3. h4 Th2 4. Ra2 etc). **3. h4 Tg2 4. Te5 Th2 5. h5** (turnul şi pionul mută tot timpul alternativ) **5...Tg2 6. Te6 Th2 7. h6 Tg2 8. h7 Th2 9. Ta6 R:c7** (sau 9...T:h7 10. Ta8+ R:c7 11. Ta7+ cîştigînd turnul. Acest fel de combinaţie se întîlneşte foarte des în practica şahistă — compară cu diagrama 631) **10. Ta8** (ameninţînd 11. h8D) **10...T:h7 11. Ta7+** şi cîştigă. Bondarevski a arătat că dacă în

634

J. MORAVEC



Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

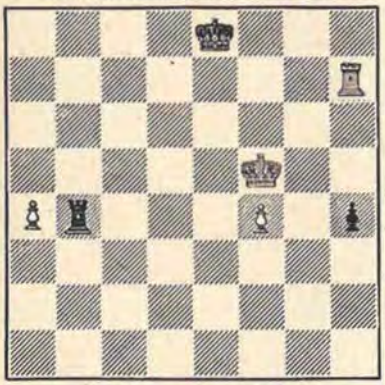
poziţia iniţială la mutare ar fi negrul, el ar obţine remiza prin: **1...Tg2 2. Te4** (după 2. Rb1 Th2 este absolut necesar 3. Ra2, revenind la poziţia precedentă) **2...Tg3!** (nu însă 2...Th2 3. h4 Tg2 4. h5 şi dacă 4... Tg5, atunci 5. h6 Tb5 6. Rb1 Th5 7. Tc6 ajungînd la varianta principală) **3. h4 Tb3! 4. Rb1 Tb5**; dacă **2. h4**, atunci **2...Tg4! 3. h5** (dacă 3.Th3, atunci 3...R:c7 remiză) **3...Th4** (nu însă 3...Tb4 4. Rb1 Tb6 5. Tc5 şi negrul se află în zugzwang) **4. Te5 Tb4 5. Rb1 Tb6 6. Te4 Th6 7. Te5 Tb6.**

În poziţia din diagrama 635, albul a cîştigat prin **1. a5! Ta4** (nu schimbă lucrurile 1...Tb5+ 2. Rg6! T:a5 3. f5, după care se ajunge la varianta principală) **2. Rg6!** (oferind negrului posibilitatea de a lua oricare dintre pioni. Dacă 2...T:f4, atunci 3. a6 Ta4 4. a7 urmat de a8D) **2...T:a5 3. f5 Ta4** (sau 3...Ta1 4. Th8+ Rd7 5. T:h4 şi cîştigă) **4. Th8+ Rd7 5. f6 Tg4+ 6. Rf5 Tg1 7. f7 Tf1+ 8. Rg6 h3 9. f8D.**

Ingenios a cîştigat într-o partidă marele maestru Levenfiş (diagrama 636): **1. Tb7!** (albul sacrifică un pion cu scopul de a atrage turnul negru pe linia a cincea. Dacă 1. Tg7+ Rf8 2. Tg5,

635

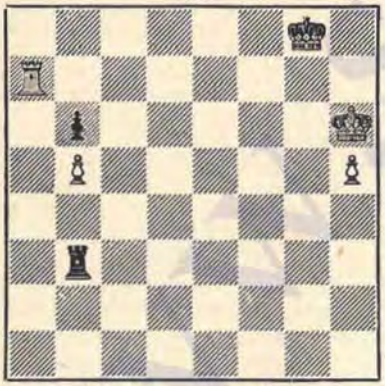
LISITÎN-GOLDBERG, Tula, 1952



Albul la mutare cîştigă

636

G. LEVENFIŞ, „Şahul pentru începători", 1950



Albul la mutare cîştigă

atunci 2...Rf7 şi figurile albe sînt aşezate nefavorabil) **1...T:b5 2. Rg6 Rf8 3. h6 Tb1 4. Tb8+ Re7 5. h7** (negrul a cedat însă după 4.Tb8+) **5...Th1 6.h8D T: h8 7. T:h8 Rd6 8. Th5** (se poate juca şi 8.Rf5) **8...Re6 9.Te5 b5 10.Rf5** etc.

Poziţia din diagrama 637 este foarte instructivă. Dacă **1. Rh6**, atunci urmează **1...g5 !** şi albul pierde în toate variantele, de exemplu: **2. T:g5 Th1 3. Ta5 a1D**, sau **2. h:g5 Th1+** şi **a1D**, sau **2. R:g5 Tg1+** şi **a1D**. În partidă s-a jucat **1. Ta4+ Rd5 !** (dacă 1...Rf3? 2. Ta3+, atunci încă se mai poate reveni la varianta din partidă prin 2...Re4 3. Ta4+ Rd5, deoarece este rău 2...Rf2? din cauza 3. R:g6 Tg1+ 4. Rf7 a1D 5. T:a1

637

STEINITZ-GUNSBERG, meci, 1891

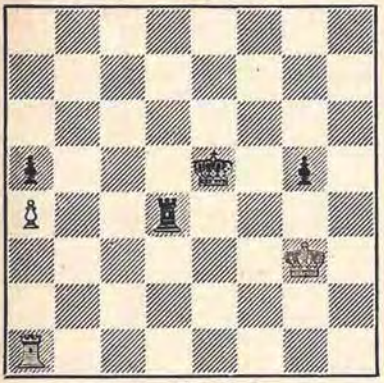
Negrul cîştigă

T:a1 6.h5) **2. Ta5+ Re6 3. Ta6+** (sau 3. Rh6 g5 ! 4. h:g5 Th1+ 5. Rg7 a1D 6. T:a1 T:a1 7. g6 Rd7 şi cîştigă) **3...Rb7 4. T:a2 T:a2 5. R:g6 Re6 6. h5 Rd7 7. h6 Re6?** (după această greşeală partida s-ar fi putut termina remiză prin 8. Rg7! Re7 9. h7 Tg2+ 10. Rh8, sau 8...Tg2+ 9. Rf8 Th2 10. Rg7. Este curios că Fine în cartea „Basic Chess Endings" nu spune nimic despre aceasta. Continuarea corectă era 7...Re7 ! 8. h7 Tg2+ 9. Rf5 Th2 10. Rg6 Rf8 şi cîştigă, sau 8. Rg7 Tg2+ 9. Rh8 Rf7 10. h7 Rg6 şi cîştigă) **8. h7? Tg2+ 9. Rh6 Rf7** şi negrul a cîştigat, deoarece la **10. h8C+** urmează **10...Rf6 11.Rh7 Tg1**.

În poziţia din partida Keres-Botvinnik (diagrama 638) negrul are un pion în plus şi avantaj poziţional. Planul de cîştig constă în aducerea regelui

638

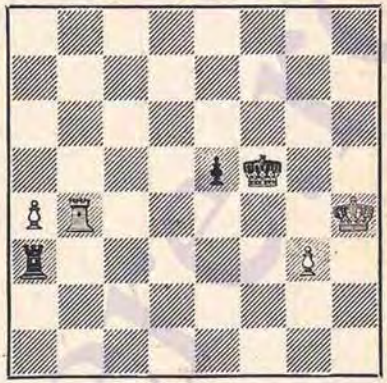
KERES-BOTVINNIK. Meci-turneul pentru campionatul mondial. 1948



Negrul cîştigă

639

BOTVINNIK-SMÎSLOV. Meci-turneul pentru campionatul mondial. 1948



Remiză

negru pe flancul damei: **1...Rd5 2. Tb1 Tb4!** (după 2...T:a4? 3. Tb5+ Rc4 4. T:g5 Ta1 5. Rh2! partida s-ar fi terminat remiză) **3. Tf1 Re4 4. Te1+** (albul ar fi putut cîştiga pionul g5 jucînd 4. Rg4, dar aceasta ar fi dus la pierdere: 4... T:a4 5. R:g5 Tc4! 6. Ta1 a4 etc.) **4...Rd4 5. Rb2 T:a4 6. Tg1 Te4! 7. T:g5 a4 8. Rg2 Rc3 9. Rf3 a3 10. Ta5 Rb3** albul cedează.

Sfîrşitul partidei Botvinnik-Smislov (diagrama 639) constituie un bun exemplu. Albul nu poate cîştiga din multe cauze: a) regele său nu este suficient de activ; b) poziţia pionilor pe coloanele „a" şi „g" nu este bună, deoarece tot timpul trebue să se ţină seama de posibilitatea negrului de a ajunge la poziţia de remiză din diagrama 569, chiar cu sacrificiul ultimului pion; c) figurile negre sînt aşezate foarte activ.

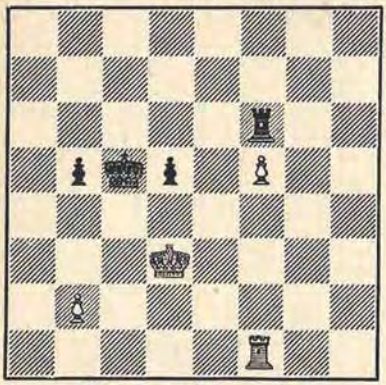
În partidă a urmat: **1. g4+ Rf6 2. Tb6+** (desigur, nu 2. g5+? Rf5 3. Tg4 Rg6 etc.) **2...Rf7 3. Tb7+ Rg6 4. Tb4 Rf6 5. Tb6+ Rf7 6.Tb7+ Rg6 7. Ta7** (după cum se vede, albul n-are nicio altă posibilitate de a juca la cîştig. Dar poziţia turnului în faţa pionului duce la poziţia de remiză din diagrama 569) **7...e4 8. Ta6+ Rf7 9. g5 e3 10. Rg3 e2+ 11. Rf2 Te3 12. Re1 Rg7 13. a5** (încă de pe acum adversarii ar fi putut da partida remiză, deoarece nici continuarea care a fost jucată, nici 13.Tb6 Ta3! 14. Tb4 Ta2 nu dă albului vreo şansă) **13...Te5 14. Ta7+ Rg6 15. Ta8 Rg7! 16. g6 R:g6** (se poate juca 16...Te7 17. a6 Te6 18.a7 Ta6 cu remiză teoretică) **17. a6 Rg7 18. Ta7+** (ultima încercare — dacă 18...Rg8?, atunci 19. Tb7 şi cîştigă) **18...Rg6 19. Tb7 Ta5 20. Tb6+ Rf7 21. R:e2 Re7** remiză.

TURN ŞI DOI PIONI CONTRA TURN ŞI DOI PIONI

În partida Lasker-Rubinstein (diagrama 640) albul a obţinut cîştigul datorită avantajului său poziţional: **1. Tf4!** (albul nu joacă numai la zugzwang, ci împiedică şi mutarea 1...d4) **1...b4** (la 1...d4 albul răspunde 2. Re4 şi dacă 2...Rc4, atunci 3. Re5 şi cîştigă iar la 2...Td6 ar fi urmat 3. Tf3! Rc4 4. f6! Acum negrul pierde la orice răspuns: 4...d3 5. f7 d2 6. f8D d1D 7. Dc8+ Rb4 8. Dc3+ Ra4 9. Da3

640

EM. LASKER-RUBINSTEIN. Petersburg. 1914

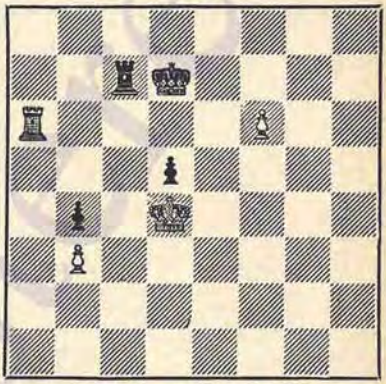


Albul la mutare cîştigă

mat, sau 6...Td4+ 7.Re5 Td5+ 8. Re6 d1D 9. Tc3+ Rd4 10. Df4 mat, sau 6...Te6+ 7. Rf5 d1D 8. Tc3+ R-oriunde 9. Dc5 mat. După 4...d3 5. f7 negrul poate juca 5...Td4+, dar atunci urmează 6. Re5 Td8 7. f8D T: f8 8. T:f8 şi cîştigă, sau 6...Td5+ 7. Re6 Td8 8. f8D T:f8 9. T:f8 Rd4 10. Td8+ Re3 11. Rd5 d2 12. Rc5 şi cîştigă. Nu salvează pe negru nici 4...Te6+ 5. Rf5 Te3 6. Tf4 Te8 7. f7 Tf8 8. Re6 Rd3 9. Re7 Ta8 10. f8D T:f8 11. T:f8 Re2 12. Rd6, nici 4...Td8 5. f7 Tf8 6. b3+ Rc5 7. Tf5+ Rb4 8. R:d4 şi cîştigă. Astfel mutarea 1...d4, propusă de Tarrasch, este răsturnată de analiza de mai sus. Marele maestru Levenfiş recomandă ca la 1...d4 să se răspundă cu 2.Tf2 şi dacă 2...Rd5, atunci 3.b4 Re5 4.Te2+ ! Rd5 5.Tc2 ! etc. Răspunsul negrului 2...b4 ! duce însă la un joc neclar. Dacă acum 3. b3, atunci 3...Rd5 4. Ta2 Tc6 5. Ta5+ Rd6 6. R:d4 Tc3 remiză) **2. b3 Tf7** (şi aci 2...d4 nu merge din cauza 3. Re4) **3. f6 Rd6 4. Rd4 Re6 5. Tf2** (turnul se deplasează pe flancul damei. Pionul f6 nu poate fi luat deoarece finalul de pioni care survine după schimbul turnurilor este pierdut pentru negru) **5...Rd6 6. Ta2 Tc7** (ultima speranţă a negrului este mutarea 7...Tc3) **7. Ta6+ Rd7** (vezi diagrama 641) **8. Tb6** şi negrul cedează, deoarece pierde ambii pioni. Cum a arătat Nenaşev (Baku) la cîştig duce şi **8. R:d5 Tc3 9. Ta8 ! Tf3 10. f7 ! T:f7 11. Ta7+ Re8 12. T:f7 R:f7 13. Re4.**

641

EM. LASKER-RUBINSTEIN. Petersburg. 1914



Albul la mutare cîştigă

Este foarte interesant de urmărit felul în care Alehin a cîştigat la Alexander (diagrama 642): **1. Ta5 !** (ameninţînd contrajocul adversarului, legat de de mutările 1...g5 sau 1...Rf6) **1...Tb6** (dacă 1...Rg6, atunci 2. e5 Tb6 3. Re4 Rf7 4. d4 g5 5. Rf5 Tg6 6. d5 g4 7. e6+ Rg7 8. T:a6 g3 9. e7 ! şi cîştigă) **2. d4 Tb3+** (dacă 2...Rf6, atunci 3. Rf4 Te6 4. e5+ Rf7 5. d5 şi cîştigă) **3. Rf4 Tb4 4. d5 Tb6 5. Te5 !** (ameninţînd pătrunderea turnului pe linia a şaptea) **5...Tb4** (sau 5...Tb7 6. e5 Ta7 7. Tc8 a5 8. e6+ Rf6 9. Tf8+ Rg6 10. d6 şi cîştigă) **6. Te7+ Rf8 7. Ta7 !** şi negrul a cedat din cauza variantei forţate **7...Ta4 8. d6 Re8 9. Re5 g5 10. Rd5 g4 11.e5.**

Partida Keres-Alehin (diagrama 643) s-a terminat remiză după **1. e6 Re7 !**

642

ALEHIN-ALEXANDER, Margate, 1937

Albul la mutare ciştigă

(cea mai bună şansă. Dacă 1...Tc2, atunci 2. b5 Re7 3. Tb4 Rd8 4. b6 Rc8 5. b7+ Rb8 6. Tb6 g4 7. Ta6 Rc7

643

KERES-ALEHIN, Amsterdam, 1938

Albul la mutare ciştigă

8. Ta8 Tb2 9. Tc8+ şi ciştigă) **2. b5? Tb2 3. Tc4 Rd8 4. Tc5 g4! 5. Rf4 Tb4+ 6. Rg3 Rc7 7. Rh4 Rc8 8. Th5 Rc7 9. Th7+ Rc8 10. Tb7 Tc4** (se poate juca şi 10...f5 11. b6 Tc4, sau 11...Tb5, etc) **11. Rg3 f5 12. Rh4 Tc5.**

La ciştig ducea: **2. Td4!** (izolînd regele advers de flancul damei) **2...Tc2** (sau 2...Tb2 3. Rd3 Tb1 4. Rc2 şi ciştigă) **3. b5 Tc5 4. Tb4** (cel mai tare, dar se poate juca şi 4. Td7+ Re8 5. Tb7 Rd8 6. Rd4 Tc1 7. Rd5 Td1+ 8. Rc5 Tc1+ 9. Rb6 etc.) **4...Rd8 5. b6 Re8 6. b7+ Rb8 7. Tb6** (cu ameninţarea 8. Ta6) **7...g4** (sau 7...Ta5 8. c7+ şi ciştigă) **8. Ta6 Rc7 9. Ta8 Tb5 10. Tc8+ Rd6 11. b8D+.**

Printre studiile lui Keres cel mai însemnat este următorul (diagrama 644): **1. Re8!** (numai aşa! Greşit este 1. Rc7

644

P. KERES, 1947

Albul la mutare ciştigă

din cauza 1...Td1 2. T:a5 Td6 3. Tg5+ Rh7 4. Tg7+ R:h6 5. T:e7 Ta6; dacă 2. Ta8+, atunci 2...Rh7 3. Te8 R:h6 4. T:e7 a4 5. Td7 Te1 6. Rd6 a3 7. Ta7 Te3 8. e7 Td3+ 9. Re6 Te3+ 10. Rd7 Td3+ 11. Re8 Rg7 12. Ta4 Rg8 13. Tg4+ Rh7 14. Tg2 Td1 remiză, sau 5. Te8 Rg7! 6. Td8 T:d8 7. R:d8 a3 etc. Nu ciştigă nici 1.Rc6 din cauza 1...Td1, cu variante aproximativ similare) **1...a4** (aci 1...Td1 se pareză prin 2. Ta7, de exemplu: 2...Rf8 3. Td7 Tc1+ 4. Rd8 Th1 5. T:e7 T:h6 6. Tf7+ Rg8 7. Rd7 Th1 8. Tf4 şi ciştigă, sau 2...a4 3. T:e7 a3 4. Tg7+ Rh8 5. Tg2 Te1 6. Rd7 Td1+

7. Re8 Tb1 8. e7 Tb2 9. Tg1 a2 10.Rf7 Tf2+ 11. Rg6 Te2 12. Tf1 și câștigă) **2. Rd7 a3 3. R:e7 a2 4. Ta7 !** (pentru a ajunge cu regele la e8, albul trebuie să dea pionul h6. Nu merge direct 4. Re8 ? din cauza 4...Te1) **4...Rh8 5.h7 !** (albul își aduce adversarul în situația de zugzwang) **5...R:h7 6. Re8+ Rg6 7. e7 Rh5** (dacă negrul joacă 7...Rg7, atunci albul aplică cunoscutul plan : Ta7-a3-g3+-g2-d2 și Re8-d7, vezi mai sus, capitolul „Turn și pion contra turn și pion") **8. Ta3 !** (cu amenințarea 9.Th3+ și 10. Th2) **8...Rh4** (negrul a reușit să pareze amenințarea principală a adversarului : acum aducerea turnului alb pe linia a doua nu mai este posibilă. O altă încercare de a nu permite turnului alb să ajungă la d2 duce, de asemenea, la pierdere : 8...Rg5 9. Tg3+ Rf4 10.Tg2 Rf3 11. Tb2 Re3 12. Rd7 Td1+ 13. Rc7 Tc1+ 14. Rb7 a1D 15. e8D+ etc. După 8...Rg4 9. Rf7 Tf1+ 10. Rg6 survine varianta principală) **9. Ta5 !** (izolînd regele de pionul alb. Rău este direct 9. Rf7, din cauza 9...Tf1+ 10. Rg6 Tg1+ 11. Rh6 Te1 12. Ta4+ Rg3 remiză) **9...Rg4** (negrul se află în zugzwang ; și la alte mutări ale regelui urmează 10. Rf7, trecînd în varianta principală) **10. Rf7 Tf1+ 11. Rg6 Te1 12. Ta4+ Rh3** (dacă 12...Rf3, atunci 13. Rf7 și câștigă, iar 12...Rg3 nu schimbă nimic) **13. Rf6 Tf1+ 14. Rg5 Tg1+ 15. Rh5 Te1 16. Ta3+ Rg2 17. T:a2+ Rf3 18. Ta7 Te6 !** (împiedicînd apropierea regelui alb de pion) **19. Rg5 Re4 20.Tb7 !** (nu imediat 20.Td7 ? Re5 ! remiză, deoarece albul ajunge în zugzwang ; se poate însă juca 20. Tc7) **20...Re5** (dacă 20...Rd5, atunci 21. Rf5 etc.) **21. Td7 !** (spulberă ultimele speranțe ale adversarului ; acum negrul se află din nou în zugzwang) **21...Re4 22. Td1 !** (compară cu studiul lui Grigoriev, diagrama 436) **22...Rf3 23.Tf1+ Re2 24.Tf7 Re3 25. Rf5 Te4 26.Rf6 Tf4+ 27.Rg7 Te4 28.Rf8.**

Finalul partidei Keres-Levenfiș (diagrama 645) pare, la prima vedere, pierdut pentru negru. Negrul are însă la dispoziție posibilități ascunse de apărare. Cum a arătat Keres, el ar fi trebuit să joace **1...Tb2** (pentru a se apăra cu succes, negrul nu trebuie să permită regelui alb să ajungă pe coloana „d" ; în acest caz, fără ajutorul regelui, pionul alb b3 nu este primejdios. În același timp turnul negru trebuie să fie gata să oprească înaintarea pionului „b", in-

645

KERES-LEVENFIȘ, Moscova, 1948

Negrul la mutare face remiză

stalîndu-se, așa cum este regula în finalurile de turnuri, în spatele lui. Rău este 1...Ta3 2. Te3 Ta1 3. b4 Tf1+ 4. Re2 Tf4 ? 5. Tf3 și în finalul de pioni, pionul liber depărtat al albului decide soarta luptei) **2. b4 Td2 ! 3. Re3 Td1 !**, de exemplu : **4. Re2 Td6 5. b5 Tb6 6. Tb4 Re5 7. Rd3 Rd5 8. Tb1 Re5 9. Re4 Te6+ 10. Rd3 Tb6** remiză din cauza amenințării de a lua pionul b5 ; sau **4. Td4 Tb1 5. Rd3 Re5** remiză, deoarece regele negru a intrat în mod activ în joc sau, în sfîrșit, **4. Te4 Re5 5. Te5+ Rf6** cu variantele : **6. b5 Tg1 !** (nu însă 6...Tb1 7. Rd4 Tb4+ 8. Rc3 T:g4 9. b6 Tg3+ 10. Rb2 Tg2+ 11. Tc2 Tg4 12. Ra3 Tg1 13. b7 etc.) **7. Rf3** (dacă 7. Tc4, atunci 7...Tb1 8. Tc6+ Re5 9. T:g6 Tb3+ 10. Rd2 Rf4, sau 7. b6 Tb1 8. Tc6+ Re5 9. T:g6 Tb3+ remiză) **7...Tf1+ 8. Rg3 Tb1 9. Rf3 Tb4** remiză ; sau

6. Te6+ Rf7 (nu 6...Re5 7. T:g6 Te1+ 8. Rd2 Te4 9. T:g5+ Rf4 10. Tb5) **7. b5 Tg1 8. b6 T:g4**, sau **8. Te4 Tb1 9. Te7+ Rf6 10. Te6+ Re5 11. T:g6 Tb3+** !, sau **9. Te5 Tb4 10. Rd3 T:g4 11. Re3 Tg1** remiză.

În loc de aceasta în partidă s-a jucat 1...**Ta8 2. b4 Tb8**? (Keres remarcă în mod just că această mutare constituie greşeala decisivă. Încă nu era tîrziu pentru a juca 2...Td8 şi dacă 3. Rc3 sau 3. Tc4, atunci 3...Td1 — vezi mai sus, iar dacă 3. b5, atunci 3...Tb8 4. Tb4 Re5 5. b6 Tb7 6. Tb5+ Rd4, sau 6. Re3 Rd5 7. Tb5+ Rc4 8. T:g5 T:b6 urmat de 9. Tf6) **3. Re3 Td8 4. b5 ! Tb8 5. Tb4 Re5** (la 5...Tb6 ar fi urmat 6. Rd4 şi 7. Rc5) **6. b6 Rd5** (sau 6...Tb7 7. Tb5+ ! Rd6 8. Rd4 Rc6 9. Rc4 T:b6 10. T:b6+ R:b6 11. Rd5 Rc7 12. Re6 Rd8 13. Rf7 ! şi cîştigă. Iată cînd îşi spune cuvîntul pierderea de timp legată de mutarea greşită 2...Tb8) **7. b7 ! Re5** (sau 7...Rc6 8. Rd4 Td8+ 9. Re5 pătrunzînd spre pioni; şi mai tare este însă 9. Rc4 Tb8 10. Tb5 şi negrul se află în zugzwang) **8. Tb1 Te8+** (oricum ar juca negrul, el intră inevitabil în zugzwang, de exemplu : 8...Rc4 9. Rd2 ! Rc5 10. Rc3 Rc6 11. Rc4 şi cîştigă; dacă 9...Td8+, atunci 10. Rc2 Tb8 11. Tb3 Rc5 12. Rc3, sau 11...Rd4 12. Tb4+ urmat de 13. Rb3, ca în partidă) **9. Rd3 Td8+ 10. Rc3 Tb8 11. Tb2** (se poate juca şi 11. Tb4 Rd5 12. Tb5+ Re4 13. Rb3 ! Rf3 14. Tb4 şi apoi ca în partidă. Nu este bine însă 12. Rb3 Rc5 şi regele trebuie să se întoarcă la c3, deoarece după 13. Ra4 Rc6 şi 14...T:b7 negrul obţine remiză) **11...Rd5 12. Tb4** (se poate şi 12. Tb5+) **12...Re5 13. Rb3 Rd5 14. Tb5+** (nu 14. Ra4? Rc6 urmat de T:b7) **14...Re4** (ultima speranţă) **15. Ra4** (apropiindu-se de pionul său) **15...Rf3 16. Tb4 T:b7** (negrul ar fi mai putut aştepta cu această mutare, jucînd 16...Rg3 17. Ra5 T:b7, dar aceasta n-ar fi schimbat soarta luptei) **17. T:b7 R:g4 18. Rb3 Rf3 19. Rc3 g4 20. Rd2 g3 21. Re1 Rg2** (dacă 21...g2, atunci 22. Tb3+) **22. Tg7** şi negrul a cedat.

TURN ŞI TREI PIONI CONTRA TURN ŞI DOI PIONI

Cunoaşterea poziţiei din diagrama 646 ne va ajuta să facem o apreciere justă a finalurilor de turnuri cu un număr mai mare de pioni : **1. Tb7** (cu ameninţarea 2. f5+) **1...h5 ! 2. f5+**

646

CAPABLANCA-YATES. Hastings, 1930—31 (variantă din partidă)

Remiză

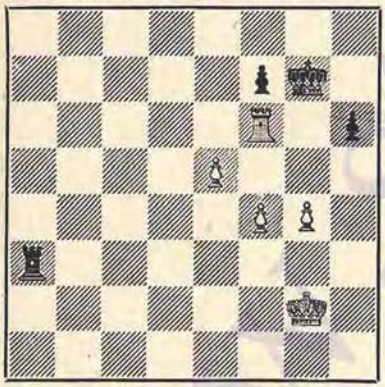
(la remiză duce atît 2. g5 f:g5 3. Tb6+ Rg7 cu variantele : 4. f:g5 Tg4 5. Tb5 Rg6 şi 4. f5 g4+ 5. Rg3 Te4, cît şi 2. g:h5+ R:h5 3. Tg7 Rh6 4. Tg2 f5 5. Tg5 Ta5) **2...Rh6 3. g:h5 R:h5 4. Tg7 Tb4 5. Tg6 Tb6 6. Re4** (nu este mai bine nici 6. e4 Ta6 7. e5 Ta3+ 8. Re4 f:e5 9. R:e5 Ta5+ remiză) **6...Ta6 7. Rd5 Ta3 8. e4 Ta6 9. e5 Ta5+ 10. Re6 T:e5+ 11. R:f6 Ta5 12. Tg1 Ta6+** remiză, deoarece negrul sau dă şah etern, sau cîştigă pionul f5. La prima mutare albul poate juca **1. Tb6**, împiedicînd înaintarea pionului „h" şi pregătind înaintarea pionului său „e". Dar nici aceasta nu-i aduce nimic real : **1...Ta5 2. e4 Ta3+ 3. Rf2 Rg7 4. Td6 Tb3 5. e5** (dacă 5. Td7+ atunci 5...Rg8, sau 5. Re2 Tg3 remiză) **5...f:e5 6. f:e5 Tb5 7. Te6** (sau 7. e6 Rf6 remiză) **7...Rf7**

8. Tf6+ Re7 9. Tf5 Re6 10. Th5 T:e5 11. T:h6+ Rf7 cu remiză teoretică. La poziția din diagrama 646 poate ajunge lupta pornind dintr-un final cu trei pioni contra patru pe același flanc (vezi diagrama 668).

Dacă avînd pionii pe coloanele „f" și „h" negrul nu are timp să-și înainteze pionul la f6 și îl lasă la f7, atunci albul joacă e3-e4-e5, obținînd o poziție favorabilă a figurilor. În această privință este foarte instructivă poziția din partida Capablanca-Yates (diagrama 647): **1. Tb6** (pentru a-și îmbunătăți poziția figurilor proprii și pentru a stînjeni figurile adversarului, albul are intenția

647

CAPABLANCA-YATES, Hastings, 1930—31



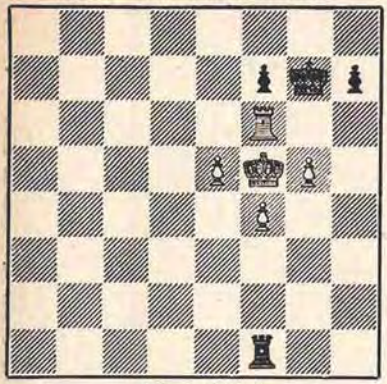
Albul cîștigă

de a aplica planul următor: 2. Tb7 Rg8 3. Tb8+ Rg7 4. f5 cu amenințarea 5. f6+; dacă turnul negrul părăsește linia a treia, atunci regele alb pătrunde în centru) **1...Te3 2. Tb4 Tc3** (nu se poate juca 2...f6 din cauza 3. Tb7+ cîștigînd un pion) **3. Rf2 Ta3 4. Tb7** (cu amenințarea 5. e6) **4...Rg8** (pierde imediat 4...Rg6? 5. f5+ Rg5 6. T:f7 R:g4 7. e6 etc.) **5. Tb8+ Rg7 6. f5** (cu amenințarea 7. f6+ Rh7 8. Tf8 Rg6 9. Tg8+ Rh7 10. Tg7+ și cîștigă, sau 8...Ta7 9. Rf3 și intrarea regelui alb în joc decide soarta luptei) **6...Ta2+** (celelalte continuări nu sînt mai bune, de exemplu: 6...Ta5 7. Te8, sau 6...Rh7 7. Te8 Tb3 8. f6! Ta3 9. Tf8 Ta7 10.Rf3 etc; nu însă 9. e6? din cauza 9...Ta6 sau 9...Rg6) **7. Re3 Ta3+ 8. Re4 Ta4+ 9. Rd5!** (9...T:g4? 10. f6+ Rh7 11. Tf8 Rg6 12. Tg8+ Rf5 13. T:g4 R:g4 14. e6 și cîștigă) **9...Ta5+ 10. Rd6 Ta6+ 11. Re7 Rh7** (nu se poate juca 11...Ta7+ din cauza 12. Rb6 și 13. f6+. Dacă 11...Ta1, atunci 12. f6+ Rh7 13. Tf8 Ta7+ 14. Rd8 cu variantele: 14...Tb7 15. Re8 și 14...Rg6 15. Tg8+ Rh7 16. Tg7+ Rh8 17. Re8 h5 18. g5 h4 19. T:f7 Ta8+ 20. Re7 h3 21. g6! Ta7+ 22. Re6 și cîștigă) **12. Rd7** (amenințînd cu manevra Rd7-e7-f6) **12...Ta7+ 13. Rd6 Rg7 14. Td8! Ta5** (nu este satisfăcător nici 14...Ta6+ 15. Re7 Ta7+ 16. Td7 Ta8 17. Tc7 Tb8 18. Rd6! Rg8 19. e6 f:e6 20. f:e6 și cîștigă, sau 16...Ta5 17. e6! f:e6 18. f6+ și cîștigă; dacă 14... Tb7, atunci 15. Td7! Tb6+ 16. Rc5 Tb8 17. e6 Tf8 18. Rd5 Rf6 19. T:f7+ T:f7 20. e:f7 și cîștigă) **15. f6+ Rh7 16. Tf8 Ta7** (sau 16...Ta6+ 17. Rd7 Ta7+ 18. Re8 și cîștigă) **17. Re6!** (acum negrul se află în zugzwang) **17...Rg6 18. Tg8+ Rh7 19. Tg7+ Rh8 20. Rb6 Td7 21.Re5!** (nu 21.e6 Td6+ și 22...T:e6) **21...Te7+** (altfel urmează 22.e6) **22. Rd6 Ta7 23. e6! Ta6+ 24. Re7** (negrul nu poate accepta sacrificiul de pion deoarece 24...f:e6 25. f7! Ta7+ 26. Rf6 Ta8 27. Rg6 duce la mat) **24...T:e6+ 25. R:f7 Te4** (dacă 25...Te5, atunci 26. g5! h:g5 27. Rg6, sau 26...T:g5 27. T:g5 h:g5 28. Re8 și cîștigă) **26. g5! h:g5 27. Rg6** și negrul cedează.

Pentru a demonstra corectitudinea concluziilor trase, iată încă un exemplu instructiv (diagrama 647 bis): **1. Te6 Rf8 2. Te8+ Rg7 3. Td8!** (trecînd rîndul la mutare adversarului. În același timp turnul alb ocupă o poziție foarte bună pe coloana „d") **3...Tf2** (dacă 3...h6, atunci 4. g:h6+ R:h6 5. Tg8! Tf2 6. Tg4 Rh5 7. Tg7 și cîștigă; după 3...Ta1 albul poate juca 4. Td7 cu amenințarea 5. e6, de exemplu: 4...Ta6

647 bis

GLIGORICI-EUWE, Zürich, 1953



Albul ciştigă

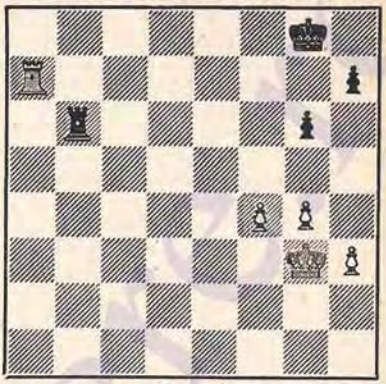
5. Rg4 Te6 6. Td6 Te7 7. Rh5 cu ameninţarea 8. f5, sau 7. Rf3 Ta7 8. f5 şi înaintarea pionilor „e" şi „f" decide soarta luptei) **4. Td1 ! Tf3** (referitor la 4...h6 5. g:h6+ s-a spus mai sus. La pierdere duce şi 4...Rf8 din cauza 5. Rg4 urmat de 6. f5) **5. Re4 Tf2 6. Re3 Ta2** (negrul n-are apărare împotriva f4-f5) **7. f5 ! Tg2** (sau 7...Ta3+ 8. Td3. La 7...Ta7 ar fi urmat 8. Re4 şi 9. e6) **8. Td7** (se poate juca, cum a arătat Euwe, şi 8. g6 h:g6 9. f6+ ciştigînd pionul f7) **8...T:g5** (sau 8...Rf8 9. f6 Re8 10. Te7+ Rf8 11. Ta7 Re8 12. Ta8+ Rd7 13. Tf8 Re6 14. Te8+ Rf5 15. e6 şi ciştigă) **9. Rf4 Tg1 10. e6 Tf1+ 11. Re5 Te1+ 12. Rd6 h5** (sau 12...Td1+ 13. Re7 Tf1 14. Re8) **13. T:f7+ Rg8 14. Re7** negrul cedează.

În poziţia din diagrama 648 albul nu poate ciştiga: **1. Rh4 Tb5 !** (nu permite pătrunderea regelui alb pe cîmpul h6) **2. Te7 Ta5** etc. sau **1. f5 g:f5 2. g:f5 Te6** (se poate juca şi 2... Tb4) **3. Rf4 Tb6 4. Rg5 h6+ 5. Rh5 Tf6 6. Rg4 Rf8 7. Rf4 Tb6 8. Re5 Tb5+ 9. Re6 Tb6+** etc. Dacă 1. Ta5, atunci negrul îşi poate activiza regele.

În partida Smîslov-Castillo (diagrama 649) albul a obţinut succes datorită faptului că avea un pion liber: **1. Tb7+ !**

648

R. FINE, „Basic Chess Endings", 1941

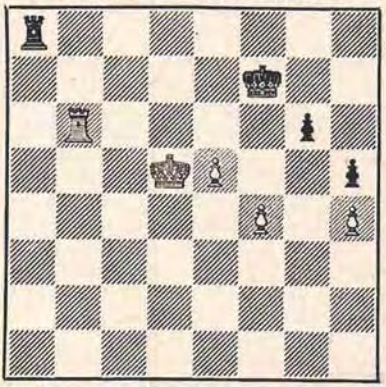


Remiză

Rf8 (ceva mai bine era 1...Re8. În acest caz decide 2. Tc7 ! cu scopul de a pregăt pătrunderea regelui alb pe linia a şasea de exemplu: 2...Rd8 3. Tc6 Ta4 4. Tc4 Ta6 5. e6 ! Re7 6. Tc7+ Re8 7. Tc6 Ta1 8. f5 ! g:f5 9. Re5 f4 10. Rf6 Ta8 11. Tc5 f3 12. T:h5 şi ciştigă, sau 2...Ta6 3. e6 Ta5+ 4. Rd6 Ta6+ 5. Tc6 Ta8 6. Tc5 şi 7. Re5 cu ciştig, sau 2...Ta4 3. Tc4

649

SMÎSLOV-CASTILLO, Veneţia, 1950



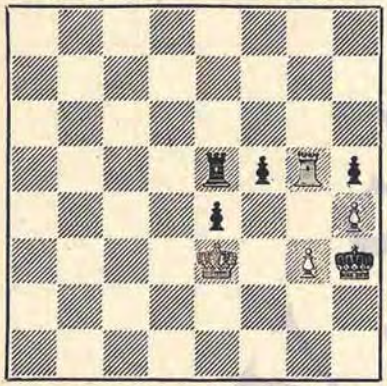
Albul la mutare ciştigă

Ta7 4. Rd6 Ta6+ 5. Tc6 Ta8 6. e6 și ciștigă) **2.e6!** (atunci cînd regele negru stă la f8, această mutare poate fi făcută fără pregătire) **2...Ta5+ 3. Rd6** negrul a cedat, deoarece **3...Ta6+** (sau 3...Ta8) **4. Re5 Ta5+ 5. Rf6 Tf5+ 6. R:g6 T:f4 7. Tf7+** duce la ciștig pentru alb.

În partida Dubinin-Belaveneț (diagrama 650) negrul a jucat foarte subtil finalul: **1...Rg2! 2. Tg8** (dacă 2. Re2, atunci 2...Ta5, ca în varianta principală. Pierde imediat atît 2.Rf4 din cauza 2...e3, cît și 2. T:h5? din cauza 2...f4+)

650

DUBININ-BELAVENET, Leningrad, 1934



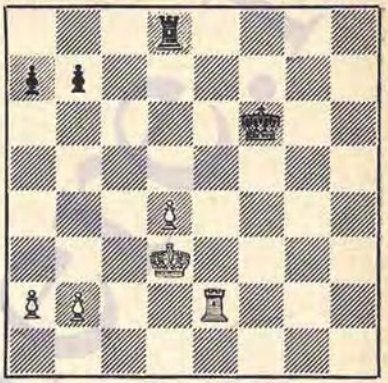
Negrul la mutare ciștigă

2...Ta5 3. Tg5 Ta3+ 4. Re2 Tf3 5.Re1 Te3+! (negrul dă pionul f5 pentru a-și activiza forțele) **6. Rd2 Rf2! 7. T:f5+ Tf3 8. Te5 e3+ 9. Rd3 Tf8! 10. T:e3** (sau 10. Te7 Td8+ 11. Rc2 e2 12. Tf7+ R:g3 13. Te7 Rf2 14. Tf7+ Re1 și ciștigă) **10...Td8+ 11. Re4 Te8+ 12. Rf4 T:e3 13. g4 h:g4 14. R:g4 Te4+ 15. Rg5 Rg3 16. h5 Te5+ 17. Rg6 Rg4 18. h6 Te6+ 19. Rg7 Rg5 20. h7 Te7+ 21. Rg8 Rg6 22. h8C+ Rf6 23. Rf8 Tg7** albul cedează.

Dacă partea mai tare are un pion liber și regele advers este izolat de el, atunci de obicei se ciștigă (diagrama 651): **1...b5** (împiedicînd mutarea Rc4. Dacă 1...Rf7, atunci 2. Rc4 Tc8+ 3. Rd5 Td8+ 4. Rc5 Tc8+ 5. Rd6 Td8+ 6. Rc7 T:d4 7. R:b7 a5 8. Rb6

651

R. FINE, „Basic Chess Endings", 1941



Albul ciștigă

a4 9. a3 Rf6 **10.** Ra5 Rf5 11. Te8 Td2 12. Tb8 Td4 13. Tb4 și ciștigă) **2. Rc3** (cu amenințarea 3. Rb4) **2...a5 3. Te5 Tb8 4. Rd3 a4 5. Re4 Tb7 6. Rd5 Tc7** (sau 6...b4 7. Rc6 și 8. Tb5, ciștigînd un pion) **7. Te6+ Rf7 8. Tb6** și albul ciștigă.

Un alt exemplu îl constituie partida Rabinovici-Ragozin (diagrama 652): **1... Tf5!** (pregătind înaintarea pionului „a" cu tempo) **2. g4 Tg5 3. Rg3 a5 4. Rf3 Ra7 5. Ta4 Rb6 6. Re3 Td5!** (pentru a nu permite regelui alb să pătrundă pe flancul damei) **7. Tf4** (nu merge 7. Re4 din cauza 7...Tb5, cu amenințarea 8...Tb4+, de exemplu: 8. Ta1 Tg5 9. Rf4 Rb5 10. Tb1+ Rc4 11. Ta1 Rb3 și ciștigă) **7...Td7 8. Tf5 a4 9. g5 h:g5 10. T:g5 a3 11. Re4 a2 12. Tg1 Rb5 13. Ta1 Ta7 14. Rd3 Rb4 15. Re2 Ra3 16. Tg1 Te7+ 17. Rd3 Rb2.**

În partida Betbeder-Flohr (diagrama 653) negrul a ciștigat datorită faptului că avea un pion liber departe înaintat: **1...Td3+ 2. Rf4** (altfel 2...Th3) **2...Td4+!** albul cedează, deoarece continuarea **3.**

652

I. RABINOVICI-RAGOZIN, Tbilisi, 1937

Negrul la mutare cîştigă

Rg3 Re2 4. Te8+ Rb3 5. Tb8+ Ra2 este fără speranţă.

653

BETBEDER-FLOHR, Folkestone, 1933

Negrul la mutare cîştigă

În exemplul 654 a urmat: **1...Te4!** (albul ameninţase să cîştige un pion prin 2.c4 şi 3.Rf4; dacă 1...Ta1, atunci 2. Ta6 a4 3. Rf4 Tf1+ 4. Re5 Tf3 5. T:a4 T:g3 6. Tf4) **2. Te5 Rf6 3. T:a5 Te4! 4. Ta2 Tc3+!** 5. **Rg2** (sau 5. Rf4 Tc4+) **5...Re5 6. Tb2 Rf6** (cu toate că are doi pioni în plus, albul nu poate cîştiga. O poziţie uimitoare!) **7. Rh3 Te6!** (dacă 7...f4, atunci 8. Tb3 T:c2 9. Tf3 cîştigînd pionul f4) **8. Tb8** (sau 8 h5 Rg5) **8...T:c2 9. Tb6+ Rg7 10. h5** (şi această idee va fi combătută) **10...Te4!** (nu permite regelui alb să ajungă la g5) **11. h6+ Rh7 12. Tf6 Ta4** remiză.

654

SCHLECHTER-EM. LASKER, meci, 1910

Negrul la mutare face remiză

TURN ŞI TREI PIONI CONTRA TURN ŞI TREI PIONI

În partida Cigorin-Tarrasch (diagrama 655) albul a reuşit să-şi valorifice micul său avantaj: **1. Tc7** (cu ameninţarea 2. Tc5) **1...Ta5 2. Rf4 Rf8 3. f3?** (înainte de a face această mutare, trebuia jucat 3. Ta7, limitînd posibilităţile de contrajoc ale adversarului) **3...Rg8?** (negrul ar fi putut face aci remiză prin 3...Ta4+ 4. Rf5 Ta3 5. f4 T:g3 6. R:f6 Rg8 7. Tc5 Tg4 8. Tg5+ Rf8. Această posibilitate a survenit în urma mutării inexacte 3. f3?) **4. Ta7!** (reparînd greşeala) **4...Rf8** (acum 4...Ta4+ nu mai merge din cauza 5. Rf5 Ta3 6. Rg6 Rf8 7. Tf7+ şi 8. T:f6) **5. g4! h:g4 6. f:g4 Ta1**

655

CIGORIN-TARRASCH, Budapesta, 1896

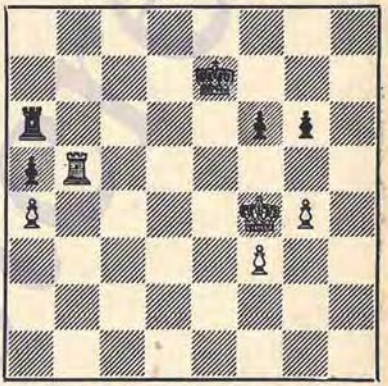
Albul la mutare

(negrul s-a decis să organizeze contrajocul. La manevre pasive ar fi putut urma: 6...Rg8 7. h5 Rf8 8. h6 Rg8 9. Tg7+ Rf8 10. Tg6 Rf7 11. h7! Ta4+ 12. Rg3 Ta3+ 13. Rh4 Ta1 14. h8C+ Rf8! 15. T:f6+ Rg7 16. Rg5, de exemplu: 16...R:h8 17. Rg6 Rg8 18. Tb6 cîştigînd ca în partidă, sau 16...Ta5+ 17. Tf5 T:f5+ 18. g:f5 R:h8 19. Rf6 a5 20. Re7 şi cîştigă) **7. Rf5 Tf1+ 8. Rg6 Tf4 9. g5!** (mutarea decisivă. Dacă 9...T:h4, atunci urmează şahul intermediar 10. Ta8+ şi apoi 11. g:f6+ şi cîştigă) **9...f:g5 10. h:g5 Ta4** (sau 10...Rg8 11. Ta8+ Tf8 12. T:f8+ şi cîştigă) **11. Ta8+ Re7 12. Rh6 a5** (nu este mai bine 12...Ta1 13. g6 Th1+ 14. Rg7 Ta1 15. Rh7 Th1+ 16. Rg8 Ta1 17. g7 a5, din cauza 18. Ta6 a4 19. Rh7 şi cîştigă, sau 12...Rd6 13. g6 Rc5 14. g7 Tg4 15. T:a6 şi cîştigă) **13.g6 Ta1 14. g7 Th1+ 15. Rg6 Tg1+ 16. Rh7 Th1+ 17. Rg8 Ta1 18. Ta7+** (un şah inutil. Era mai simplu 18. Ta6) **18...Re8 19. Ta6 Th1** (ameninţase 20. Rh7) **20. T:a5 Te1 21. Th5 Tg1 22. Te5+** negrul cedează.

În poziţia din diagrama 656 negrul a cedat. Mai tîrziu s-a dovedit că capitularea negrului a fost prematură. După **1...Te6! 2. T:a5 Te4+!** albul nu poate cîştiga, de exemplu: **3. Rg3 g5! 4. Ta7+ Re6 5. a5 Te2 6. a6 Ta2 7. Ta8 Rf7 8. a7 Rg7**, sau **3. Re3 Tc3+ 4. Re4 Tc4+ 5. Rd5 Tf4 6. Re6** (dacă 6. Ta7+ atunci 6...Rd8 7. Rd6 Rc8 remiză) **6...T:f3 7. Tc5 f5! 8. g:f5 T:f5 9. Tc2** (schimbul turnurilor duce imediat la remiză) **9...g5 10. Rb6** (sau 10. Ta2

656

PETERSBURG-LONDRA. Meciul prin telegraf din 1886–87

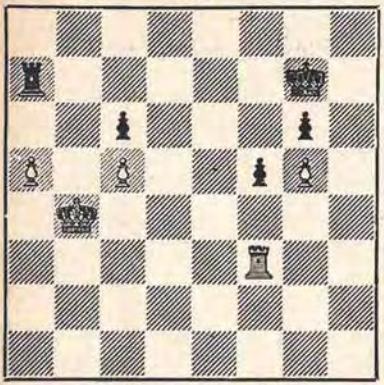


Negrul la mutare face remiză

Rf7 11. a5 Rg6 12. a6 Tf6+, ca în varianta principală) **10...Tf6+ 11. Rb7 Tf5 12.Ta2 Rf6 13. a5 Rg6 14. a6 Tf7+ 15. Rc6 Tf6+ 16. Rc5 Tf5+ 17. Rd4 Tf4+ 18. Re3 Tf8 19. a7 Ta8 20. Re4 Rf6 21. Rd5 g4** etc.

Printr-un joc corect a cîştigat Bronstein la Boleslavski (diagrama 657). Avantajul albului constă în pionul liber a5 şi în poziţia mai bună a figurilor: **1. Ta3** (ameninţînd 2. a6 şi Rb4-a5-b6) **1...Ta6 2. Td3** (turnul alb se îndreaptă spre b6) **2...Rf7** (negrul nu poate să joace activ. La 2...Ta7 albul răspunde 3. Ra4 şi acum 3...f4 se pareză prin 4. Tf3 Tf7 5. a6 urmat de aducerea regelui alb la b6. Dacă negrul joacă 2...Ta8, atunci decide 3. Td7+ Rg8 4. Td6) **3. Td6! Rg7 4. Td7+ Rg8 5. Ra4!** (o

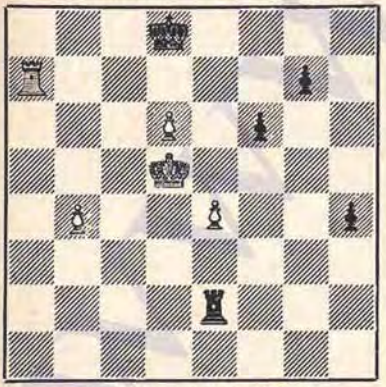
657
BRONSTEIN-BOLESLAVSKI, Moscova, 1950



Albul la mutare cîştigă

mutare foarte importantă care pregăteşte aducerea turnului pe cîmpul b6; după aceasta înaintarea pionului „f" nu este primejdioasă pentru alb, deoarece turnul poate fi adus repede pe flancul regelui, prin coloana „b") **5...Rf8 6. Tb7 f4** (dacă 6...Rg8, atunci albul joacă 7. Tb6 Ta8 8. T:c6) **7. Tb4 ! Re7 8. T:f4 Re6 9. Tf6+ Rd5 10. Rb4** negrul cedează.

658
SCHLECHTER-PERLIS, Karlsbad, 1911

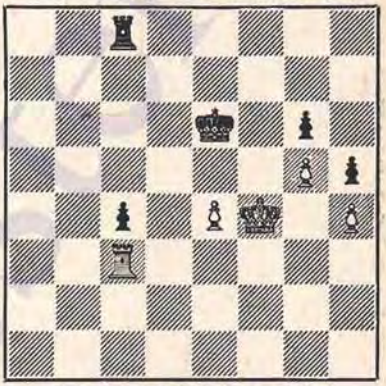


Albul la mutare cîştigă

Partida Schlechter-Perlis (diagrama 658) s-a terminat în modul următor: **1. e5 !** şi albul cîştigă în toate variantele: **1...T:e5+ 2. Re6 Re8 3. Ta8+ Rf7 4. d7**, sau **1...f:e5 2. Re6**, sau **1...h3 2. Ta8+ Rd7 3. e6+**, sau **1...Td2+ 2. Re6 Re8 3. d7+ Rb8 4. Ta6 Rc7 5. Td6 !** (totuşi !) **5...T:d6+ 6. e:d6+ Rd8 7. b5** (şi mai simplu este 3. Ta8+ Rb7 4. Th8 Rc6 5. Tc8+ şi 6. d7).

Un plan original de apărare a aplicat Botvinnik (diagrama 659): **1. Re3 Re5 2. Te2 ! e3 3. Rd3 !** (după aceasta devine clar că negrul nu poate juca la zugz-

659
BOTVINNIK-EUWE, Groningen, 1946



Albul la mutare face remiză

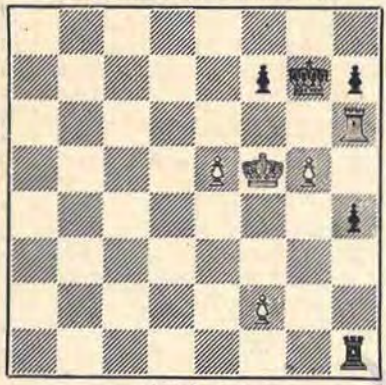
wang. Dacă 3...Tc7, atunci urmează 4. T:c3 ! T:c3+ 5. R:c3 R:e4 6. Rc4 Rf4 7. Rd4 Rg4 8. Re5 R:h4 9. Rf6 Rg4 10. R:g6 h4 11. Rf6 h3 12. g6 h2 13. g7 h1D 14. g8D+ remiză) **3...Td8+ 4. Re3 !** (după 4. R:c3 regele alb rămîne izolat de flancul regelui) **4...Td4 5. T:e3 T:e4+ 6. Rf3 T:h4** (s-ar părea că albul totuşi pierde, dar...) **7. Te6 ! Tf4+** (sau 7...Rf5 8. Tc5+ Re6 9. Tc6+ Rf7 10. Tc7+ Rg8 11. Tc6 remiză) **8. Re3 Te4+ 9. Rf3 Rf5 10. Tf6+ R:g5 11. T:g6+ !** Aci partida s-a dat remiză.

Importanţă teoretică are următoarea poziţie (diagrama 659 bis) din partida

Gligorici-Euwe. Această poziție a provenit dintr-un final de turnuri cu patru pioni contra trei pe același flanc (vezi

659 bis

GLIGORICI-EUWE, Zürich, 1953



Albul câștigă

exemplele 666—668). Gligorici a obținut victoria printr-un joc exact: **1. f4 h3 2. Rg4 Tg1+ 3. Rf3 Tf1+ 4. Rg3 Tg1+ 5. Rf2 Th1 6. Tf6 Ta1 7. Rg3 Th1** (sau 7...Ta3+ 8.Rg4 h2 9.Th6 Ta2 10. Rg3) **8. Rg4 Rg8** (sau 8...h2 9. Rg3 Rg8 10. Rg2) **9. Th6 h2 10. Rg3 Tg1+ 11. R:h2 Tg4 12. Tf6 Rg7 13. Rh3** (planul albului constă în îmbunătățirea poziției figurilor și pionilor. După aceea regele alb este adus la f5, iar turnul alb pe coloana „d". La prima ocazie favorabilă, albul joacă f4-f5 și e5-e6) **13...Tg1 14. Rh4 Th1+ 15. Rg4 Tg1+ 16. Rf5 Tf1** (după 16...Ta1, albul obține câștigul prin 17. Tc6, de exemplu: 17...Ta4 18. Tc7 Rf8 19. Rg4 Ta1 20. f5!! Tg1+ 21. Rf4 Tf1+ 22. Re4 Te1+ 23. Rd5 Td1+ 24. Rc6 Tc1+ 25. Rd7 Td1+ 26. Rc8, cu variantele: 26...Tg1 27. f6! T:g5 28. Rd7 și 26...Td5 27. f6! T:e5 28. Rd7 Td5+ 29. Rc6 Td8 30. Td7! Tc8+ 31. Rb7 Te8 32. Rc7 Ta8 33. Td8+, sau 17...Ta7 18. Rg4 Te7 19. Rh5 și 20. f5, sau 17...Ta4 18. Tc7 Rf8 19. Rg4 Ta5 20. Rf3 Ta3+ 21. Re4 Ta4+ 22. Re3 Ta3+ 23. Rd4 Ta4+ 24. Tc4 Ta1 25. f5 Tg1 26. Rd5 T:g5 27. f6 Re8 28. Rd6 Rd8 29. Ta4; variante indicate de Trifunovici și Euwe) și partida a ajuns în poziția din diagrama 647 bis.

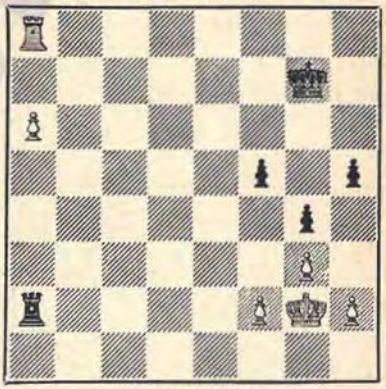
FINALURI DE TURNURI CU MAI MULȚI PIONI

O mare importanță practică o au finalurile de turnuri cu patru pioni contra trei. De aceea în acest capitol le vom acorda cea mai mare atenție. În primul rînd să examinăm acele cazuri în care pionul în plus este izolat de toți ceilalți pioni.

În poziția din diagrama 660, albul trebuie să depună mari eforturi pentru a câștiga: **1...Ta3** (cea mai bună mutare. Dacă 1...f4, atunci 2. g:f4 h4 3. a7,

660

R. FINE, „Basic Chess Endings", 1941



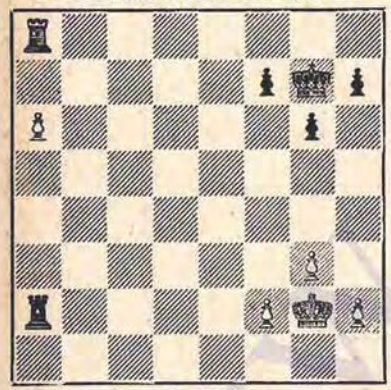
Albul câștigă

sau 1...h4 2. g:h4, cu variantele: 2...f4 3. a7 Rh7 4. Rf1 f3 5. Re1 Rg7 6. Rd1 Rh7 7. Rc1 Rg7 8. Rb1 Ta6 9. Rc2 Rh7 10. Rd3 Rg7 11. Re4 Ta4+ 12. Rf5 Rh7 13. h5 Rg7 14. h6+ Rh7 15. Rg5 și câștigă; sau 2...Ta3 3. a7 Rh7 4. h5 Ta1 5. h3 g:h3+ 6. R:h3

Ta4 7. f4 Rg7 8. h6+ Rh7 9. Rg3 Ta1 10. Rh4 Ta4 11. Rg5 Ta5 12. Rf6 Ta4 13. R:f5 şi cîştigă) **2. a7 Ta1 3. f4 Ta3 4. Rf2 Rh7 5. Re2 Rg7 6. Rd2 Rh7 7. Re2 Rg7 8. Rb2 Ta6 9. Rb3 Rh7 10. Rc4 Rg7 11. Rd5 Ta1 12. Re5 Ta5+ 13. Re6 Rh7 14. Rf6 Ta1 15. R:f5 Ta5+ 16. Rf6 Ta1 17. Rg5 Ta5+ 18. f5** şi cîştigă. Dacă pionii părţii mai slabe încă nu s-au deplasat de pe cîmpurile iniţiale, atunci ei nu pot fi atacaţi cu regele şi, de regulă, partea mai tare nu poate cîştiga (diagrama 661): **1. Rf3 h5 2. h4 Rf6 3. Re3 Rf5 4. f3 Ta3+ 5. Rd4 T:f3 6. Tf8 Ta3 7. T:f7+ Rg4 8. Tf6 R:g3 9. T:g6+ R:h4 10. Re5 Rh3 11. Rb6 h4 12. a7 Rh2 13. Rb7 T:a7+ 14. R:a7**

661

R. FINE, „Basic Chess Endings", 1941



Remiză

h3 15. Rb6 Rh1 16. Re5 h2 remiză. Următorul exemplu (diagrama 662) este foarte interesant: **1...Ta3+ 2. Rd4 T:g3 3. Te8! Ta3 4. Te7+ Rf6** (nu merge 4...Rg8 5. a7 şi cîştigă) **5. a7 Re6 6. Re5 Ta1 7. Rb6 Tb1+** (dacă 7...Rd5, atunci 8. Tc5+ Re4 9. Ta5 şi cîştigă; dacă însă 7...Rd6, atunci 8. Tc6+ Rd7 9. Tc5 şi cîştigă) **8. Re6 Ta1 9. Rb7 Rd5** (sau 9...Tb1+ 10. Rc8 şi cîştigă) **10. Te7!** (contrajocul adversarului trebuie împiedicat) **10...Rd6 11. Te5** şi albul cîştigă.

662

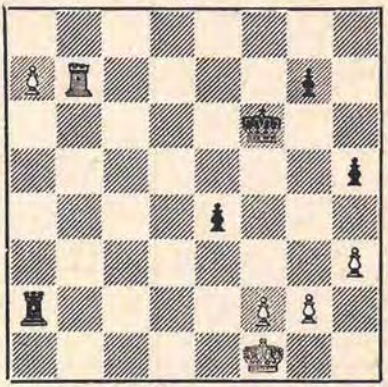
R. FINE, „Basic Chess Endings", 1941

Albul cîştigă

În exemplul 663 albul cîştigă datorită pionului liber departe avansat: **1. Re1 g6 2. Rd1 Re5 3. Re1 Rd5 4. Rb1 Ta6 5. Rb2 Re6 6. Tg7 Re5 7. h4 Ta5 8. g3** (înainte de a trece la operaţiile decisive, albul îşi întăreşte poziţia) **8...Ta6 9.**

663

TARTAKOWER-NIMZOVICI, Bad Kissingen, 1928



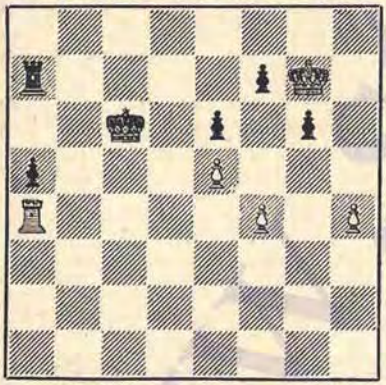
Albul la mutare cîştigă

Rb3 Ta1 10. Rc3! (cu amenințarea 11.T:g6 Ta3+ 12.Rd2 T:a7 13.Re3 și câștigă) **10...Ta3+ 11. Rd2 Rd4 12. Td7+** (este necesară izolarea regelui negru. Dacă 12. T:g6? atunci 12...Ta2+ 13. Re1 e3 cu contrajoc suficient pentru remiză) **12...Re5** (dacă 12...Re5, atunci 13. Rc2 Re6 14. Rb2 Ta6 15. Tg7 Rd5 16. Rc3 Rc5 17. T:g6! Ta3+ 18. Rd2 T:a7 19. Re3 și câștigă; sau 17...T:a7 18. Tg5+ Rd6 19. Rd4 și câștigă) **13. Re2 Re6 14. Tg7 Re5 15. T:g6 T:a7 16. Re3 Te7 17. Tg5+**.

În partida Lasker-Levenfiș (diagrama 664) negrul amenință să alunge turnul alb cu mutarea Rb5, după care să-și înainteze pionul liber. De exemplu, dacă **1. Rf6?** (așa s-a jucat în partidă),

664

EM. LASKER-LEVENFIȘ. Moscova, 1925



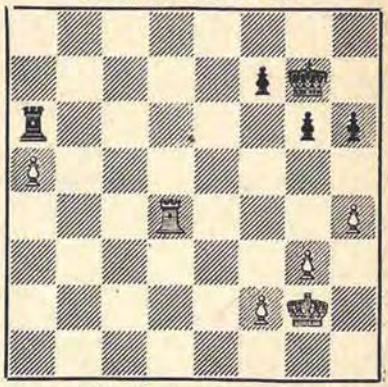
Albul la mutare face remiză

atunci **1...Rb5 2. Ta1 a4 3. f5** (dacă albul nu creează vreun contrajoc oarecare, atunci el pierde inevitabil) **3...e:f5** (desigur, nu 3...g:f5? 4. h5) **4. e6 f:e6 5. R:g6** (dacă 5. R:e6, atunci 5...a3 6. Rf6 Ta6+) **5...f4!** (nu este primejdios pentru negru 6. Tf1 din cauza 6...a3 și dacă 7. T:f4, atunci 7...a2) **6. h5 f3! 7. h6 e5!** (nu se poate juca acum 8. h7, din cauza 8...T:h7! 9. R:h7 e4 10. Tf1 a3 11. Rg6 a2 12. Rf5 e3 13. Re4 e2 și câștigă) **8. Te1 a3! 9. T:e5+ Re4 10. Te1 a2 11. h7 Ta8** (nu 11...T:h7 12. R:h7 f2 13. Tf1 Rd3 14. Ta1 Rc3 15. Tf1 remiză) **12. Rg7 f2 13. Ta1** (dacă 13. Tc1+, atunci 13...Rd3 14. h8D T:h8 15. R:h8 Re2 16. Tc2+ Rf3 și câștigă, sau 13. Tf1 a1D+ 14. T:a1 T:a1 15. h8D Tg1+! 16. Rf8 f1D+ și câștigă) **13...Rb3 14. Tf1 a1D+ 15. T:a1 T:a1** și albul a cedat. Judecînd după mersul luptei, albului i-a lipsit mereu un tempo pentru a obține remiza. Acest tempo a fost pierdut din cauza mutării inutile **1. Rf6**. Jucînd **1. f5! e:f5 2. e6 f:e6+ 3. R:g6** albul ar fi reușit să obțină remiza. De exemplu: **3...Rb5 4. Ta1 f4 5. h5 e5** (după 5...f3 6. Tf1! a4 albul ar fi avut timp să ia pionul f3 și să se întoarcă cu turnul la a1: 7. T:f3 a3 8. Tf1 a2 9. Ta1 Rb4 10. h6 Rb3 11. h7 Ta8 12. Te1! Rb2 13. Te2+! Rb1 14. T:e6 a1D 15. Te1+; dacă 5...a4, atunci 6. h6 Rb4 7. h7 Ta8 8. Rg7 a3 9. h8D T:h8 10. R:h8 Rb3 11. Rg7 Rb2 12. Tf1 a2 13. Tf2+ Rb3 14. Tf1 etc.) **6. Te1 a4 7. T:e5+ Rb4 8. Te4+ Rb3 9. T:f4**, sau **6...Te7? 7. Rf6 Te8 8. Rf7**.

În partida Alehin-Capablanca (diagrama 665) s-a jucat: **1. Ta4 Rf6 2. Rf3**

665

ALEHIN-CAPABLANCA. Meciul pentru campionatul mondial, 1927



Albul la mutare câștigă

Re5 3. Re3 h5 (această mutare care slăbeşte punctul h5 nu era de loc necesară. Mai bine era direct 3...Rd5) **4. Rd3 Rd5 5. Re3 Re5 6. Ta2 Rb5** (la mutările turnului urma 7. a6; compară cu partida Keres-Levenfiş, diagrama 645) **7. Rd4!** (datorită punctului slab g5, regele alb pătrunde în dispozitivul pionilor negri. Dacă pionul s-ar fi aflat la h6, cîştigarea partidei ar fi fost mult mai grea) **7...Td6+ 8. Re5 Te6+ 9. Rf4 Ra6 10. Rg5 Te5+ 11. Rh6 Tf5 12. f4** (şi mai tare era, cum a arătat Alehin, 12. Rg7 Tf3 13. Rg8! Tf6 14. Rf8 Tf3 15. Rg7 Tf5 16. f4! şi negrul este în zugzwang) **12...Te5 13. Ta3 Te7 14. Rg7 Td7 15. f5** (minarea decisivă a lanţului de pioni) **15...g:f5 16. Rh6 f4** (sau 16...Td5 17. R:h5 f4+ 18. Rg4 f:g3 19. R:g3 şi cîştigă) **17. g:f4 Td5 18. Rg7 Tf5 19. Ta4 Rb5 20. Te4!** (cu ameninţarea 21. Te5+) **20... Ra6 21. Rh6 T:a5** (sau 21...Rb7 22. Te5 T:f4 23. Rg5 cu variantele: 23... f6+ 24. R:f4 f:e5+ 25. R:e5 şi cîştigă, sau 23...Tf1 24. R:h5 f5 25. Rg5 f4 26. Tf5 f3 27. Rg4 f2 28. Rg3 şi cîştigă) **22. Te5 Ta1 23. R:h5 Tg1 24. Tg5 Th1 25. Tf5 Rb6 26. T:f7 Re6 27. Te7!** şi negrul cedează.

Dacă toţi pionii se află pe acelaşi flanc, atunci de obicei lupta se termină remiză, în special dacă partea mai slabă a avut timp să-şi înainteze pionul de pe coloana turnului cu două cîmpuri. O mare importanţă are şi trecerea la timp în poziţia din diagrama 646 (vezi mai sus).

De exemplu, în poziţia din diagrama 666, albul ar fi putut spera să cîştige numai în cazul unei înaintări bine pregătite a pionilor săi. Imediat însă ce pionul „g" va înainta la g4, el va fi schimbat cu pionul negru de pe coloana turnului, după care se ajunge la un final de turnuri cu trei pioni contra doi, care este remiză. În partidă s-a jucat: **1. f4 Tb2+ 2. Rh3 Te2 3. e5 g5** (pentru remiză este suficient ca negrul să manevreze cu turnul pe linia a doua) **4. f:g5** (la 4. Tb6 urmează 4...Te4 remiză) **4...T:e5 5. Rh4 Te2 6. h3 Te3** (acum

666

MIKENAS-ALEHIN. Varsovia, 1935
(cu culorile inversate)

Remiză

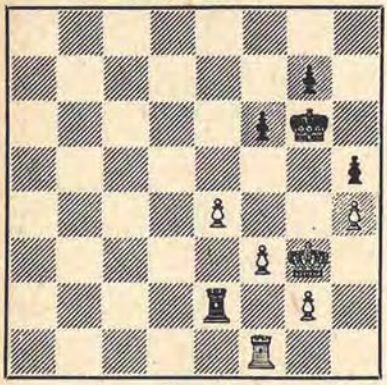
pionul h5 nu poate fi cîştigat decît cu ajutorul turnului) **7. Th6 Ta3 8. T:h5 Ta4+ 9. g4 Ta3 10. Th6 Tb3 11. Td6 Ta3 12. g6** (există şi o altă cale de eliberare a regelui: 12. Td2 Rg6 13. Tg2, dar ea duce la pierderea pionului g5, după 13...Ta5) **12...f6!** şi partida s-a dat remiză.

În partida Lilienthal-Benkö (diagrama 667) din nou albul n-a putut cîştiga din cauză că pionii negri se aflau pe h5 şi f6: **1. Tf2 Te1 2. Ta2 Rh6 3. Rf4 Th1 4. Rg3 Te1 5. Td2 Rg6 6. Rf2 Th1 7. g3 Ta1 8. f4** (sau 8. g4 h:g4! 9. f:g4 Th1 remiză) **8...Ta3 9. Te2 Rf7 10. Te3 Ta4 11. Rf3 Ta5 12. Tb3 Rg6 13. g4** (ultima încercare) **13...h:g4+ 14. R:g4 Ta1 15. h5+ Rh7 16. e5 f:e5 17. f:e5 g6!** (acum remiza este inevitabilă) **18. Tb7+ Rh6 19. e6 Ta4+ 20. Rf3 g:h5 21. e7 Ta8 22. Td7 Te8 23. Rf4 Rg6.**

Partea mai slabă pierde atunci cînd pionii sînt aşezaţi pe acelaşi flanc, numai dacă joacă foarte pasiv (diagrama 668): **1. Ta5** (pregătind 2. g4, ceea ce nu mergea direct, din cauza 2...Tb5 urmat de 3...h5) **1...Te4?** (negrul lasă să-i scape o şansă importantă de remiză — să joace 1...h5) **2. g4! h6 3. Rg3 Te1 4. Rg2**

667

LILIENTHAL-BENKŐ. Meciul Moscova-Budapesta, 1949



Remiză

Te4 5. Td5 Ta4 6. f4 ! (albul își realizează metodic planul. Acum se amenință înaintarea pionului „h") **6...Ta2+ 7. Rg3 Te2 8. Te5 Te1 9. Rf2 Th1 10. Rg2 Te1 11. h4 ! Rf6 12. h5 !** (cea mai bună continuare) **12...Te2+ 13. Rf3 Te1 14. Ta5 Rg7 15. h:g6 R:g6** (dacă 15...f:g6, atunci 16. Ta7+, de exemplu 16...Rf6 17. Th7 Th1 18. g5+ și câștigă; sau 16...Rg8 17. f5 g5 18. Re4 Tg1 19. f6 ! și câștigă) **16. e4 ?** (numai aci poate fi criticat Capablanca pentru o inexactitate. Corect este 16. Td5 urmat de 17. Rf2 și 18. e4. Dacă direct 16. Rf2 Tb1 17. e4, atunci 17...Tb2+ 18. Re3 Tb3+ etc.) **16...Tf1+ 17. Rg3 Tg1+ 18. Rh3 Tf1** (în urma inexactității de la mutarea a 16-a, negrul a căpătat un contrajoc serios. Dacă acum 19. f5+, atunci 19...Rg5) **19. Tf5 Te1 ?** (o greșeală. Trebuia jucat 19...f6 ! 20. Rg2 Te1 21. Rf3 Tf1+ 22. Re3 Tg1 etc, sau 21. e5 f:e5 22. T:e5 T:e5 23. f:e5 h5 ! remiză) **20. e5 !** (împiedicînd mutarea 20...f6) **20...Te3+ 21. Rg2 !** (nu 21. Rh4 ? Tf3 22. Tf6+ Rg7 remiză) **21...Ta3 22. Tf6+ Rg7** și a survenit poziția din diagrama 647.

Deci, atunci cînd adversarul joacă pasiv, partea mai tare obține unele șanse de câștig, pur practice. Dacă partea mai slabă nu folosește la timp prilejul de a ajunge la poziția din diagrama 646, atunci pierderea este inevitabilă.

Ca adaos la aceasta să examinăm sfîrșitul partidei Gligorici-Euwe (diagrama 668 bis): **1. g5 g:h5 ?** (trebuia jucat 1...h6) **2. Ta6 !** (împiedicînd 2...h6)

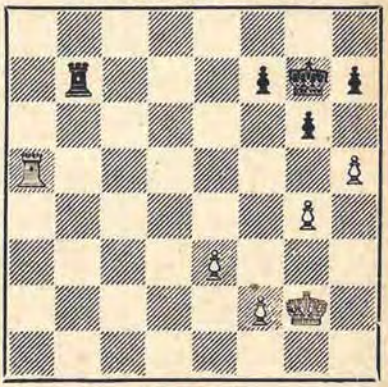
668

CAPABLANCA-YATES. Hastings, 1930—31

Remiză

668 bis

GLIGORICI-EUWE. Zürich, 1953



Albul mută

2...Tb3 3. Th6 Ta3 4. Rg3 Ta1 5. e4 Tg1+ 6. Rf4 Th1 7. e5 h4 8. Rg4 Tg1+ 9. Rf5 Th1. Această poziție am examinat-o în capitolul „Turn și trei pioni contra turn și trei pioni" (vezi pag. 253).

In poziția din diagrama 669 negrul câștigă: **1. Rg4 Rf7 2. Tc3** (pentru a obține contrajoc albul vrea să câștige pionul „a" chiar cu prețul pierderii pionului g5) **2...a5 3. Rf3** (nu 3. Ta3 Te4+ 4. Rf3 a4) **3...Rg6 4. Ta3 R:g5 5. T:a5 Rf5 6. a4** (albul și-a atins scopul, dar totuși nu reușește să salveze partida) **6...g5 7. Ta8 Te4 8. Tf8+** (mai consecvent era 8. a5. Șahurile cu turnul nu fac decît să permită negrului să-și întărească și mai mult poziția) **8...Re5 9. Te8+ Rd4 10. Tb8 e5** (împiedicînd 11. b4) **11. a5** (la 11. b4, cum s-a jucat în partidă, ar fi urmat 11...c4 12. a5 Te3+ 13.Rf2 Ta3 14. Tg8 c3 15. T:g5 Ta2+ 16. Rf3 c2 și albul a cedat) **11...Te1 12. a6 Ta1 13. Ta8 Rd3 14. a7 d4 15. b3 Tf1+ 16. Rg4 Tf7 17. R:g5 Re2 18. Te8 T:a7 19. T:e5+ R:b3 20. Rf4 Te7! 21. Td5 Rc4 22. Td8 d3** și câștigă.

669

ALEHIN-EUWE. Amsterdam, 1936

Negrul câștigă

Partida Rubinstein-Lasker constituie un exemplu model (diagrama 670): **1. Ta5! Tb7 2. Ta6!** (limitînd și activitatea regelui negru) **2...Rf8 3.e4 Te7 4. h4 Rf7 5.g4 Rf8 6.Rf4 Re7 7.h5 h6** (negrul este obligat să facă această mutare care slăbește punctul g6. Dacă 7...Rf7, atunci 8.Rf5 Re7 9.g5 Rf7 10.e5 Re7 11.g6! h6 12.Te6+ Rd7 13.Tf6! Re8 14.Tf7! T:f7+ 15.g:f7+ R:f7 16. e6+, sau 13...g:f6 14. g7 și câștigă; dacă 12...Rf8 atunci 13.Td6 Re7 14.Ta6 Rd7 15.Tf6! și câștigă, sau 14...**Tb7** 15.Tc6 Td7 16. Tc8 cu amenințarea imparabilă 17.Tg8) **8.Rf5 Rf7 9.e5 Tb7 10.Td6 Rf8 11.Te6!** (prematur este 11. Rg6 din cauza 11... Tb4!) **11...Rf7 12. a3!** și Em. Lasker a cedat, deoarece orice mutare a negrului nu dă niciun rezultat satisfăcător, de exemplu: **12...Rf8 13. Rg6 Tb3 14. Te8+ Re7 15. Tc7+ Re6 16. T:g7**, sau **12...Te7 13.e6+ Rg8 14. Rg6 Te8 15. e7 Rh8 16. Td6.**

670

RUBINSTEIN-EM. LASKER. Petersburg, 1909

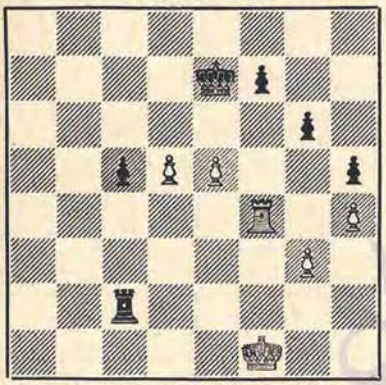
Albul la mutare câștigă

Pionii înaintați, nesusținuți de rege, pot deveni obiective de atac (diagrama 671): **1...Td2! 2. d6+ Re6 3. Tc4** (la pierdere duce și 3. Tf6+ R:e5 4. T:f7 T:d6) **3...Td5! 4. Te4 f6 5. e:f6+ R:f6 6. g4** (disperare. Dar 6. Tc4 Re6 este de asemenea nesatisfăcător) **6...T:d6 7. g:h5 g:h5 8. Te4 Td5 9. Re2 Re6 10. Re3 Rd6 11. Ta4 Rc6 12.Ta1** (dacă 12. Re4, atunci 12...Td1 cu amenințarea

13...Rb5 şi 14...Td4+) **12...Td4 13. Th1 Rd5 14. Re2 e4 15. Re3 Re5 16. Th2 e3 17. Ta2 T:h4 18. Ta8 Th3+ 19. Re2 Re4 20. Rd1** (altfel urmează 20...Th1, sau 20...Rb3) **20...Th1+ 21. Re2 Th2+ 22. Re1 h4 23. Te8+ Rd4**

671

NAJDORF-BRONSTEIN, Budapesta, 1950



Negrul la mutare cîştigă

24. Td8+ Re4 25. Te8+ (sau 25. Tc8 Th1+ 26. Rc2 h3 şi cîştigă) **25...Rf3 26. Tf8+ Rg3 27. Tc8 Tf2 28. T:c3+ Rg2 29. Rd1 h3 30. Tc8 h2 31. Tg8+ Rf1 32. Th8 Rg1 33. Re1 Tg2** şi negrul cîştigă. Înaintarea pionilor nu trebuie să depăşească limita securităţii lor.

Exemplul 672 ilustrează cazul cînd turnul ocupă penultima linie. La un joc pasiv al negrului, pionul a7 cade, deoarece regele alb ajunge la b7. De aceea negrul trebuie să joace activ: **1...Tb8** (sau 1...Te8+ 2. Rd3 Td8+ 3. Rc3 cu variantele: 3...Ta8 4. Rc4 şi 3...Te8 4. T:a7 Te2 5. Tb7 T:f2? 6. a7 şi cîştigă) **2. T:a7 Tb3+ 3. Rd4 Ta3 4. Re5 Ta2 5. Rb6 T:f2** (şahurile sînt inutile) **6. Tb7 T:h2** (sau 6...Tb2+ 7. Rc7 Tc2+ 8. Rb8 şi cîştigă) **7. a7 Tb2+ 8. Re5** (la cîştig duce şi deplasarea regelui la b8) **8...Ta2 9. Tb8+ Rg7 10. a8D T:a8 11. T:a8 h5 12. Rd4** şi nu se vede salvare pentru negru.

672

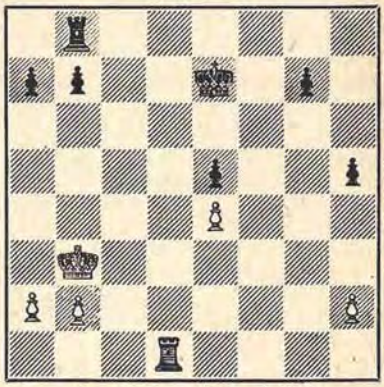
R. FINE, „Basic Chess Endings", 1941

Albul cîştigă

În partida Mieses-Duz Hotimirski (diagrama 673) negrul are un pion în plus pe flancul regelui şi pe baza aceasta îşi construieşte planul de joc: **1...g5!**

673

MIESES-DUZ HOTIMIRSKI, Karlsbad, 1907



Negrul la mutare cîştigă

2. Tg1 g4 3. Te1 (dacă 3. h3, atunci 3...Tg8 !) **3...Td8 4. Tf1** (amenințînd 5. Tf5) **4...Td3+ 5. Re2 Te3 ! 6. Tf5 Te2+ ! 7. Rd3 T:h2 8. T:e5+ Rf6 9. Tf5+ Re6 10. b3 g3 11. Tg5 h4 12. Re3 g2 13. Rf2 h3 14. Tg7 Th1 15. Tg5 Tf1+** și cîștigă.

Este interesantă combinația care a avut loc în partida Lisițin-Stoliar (diagrama 673 bis) în care a urmat : **1. Rd8 !** (cu scopul de a ocupa cîmpul c6) **1...Rf7**

673 bis

LISIȚÎN-STOLIAR, Leningrad, 1955

Albul cîștigă

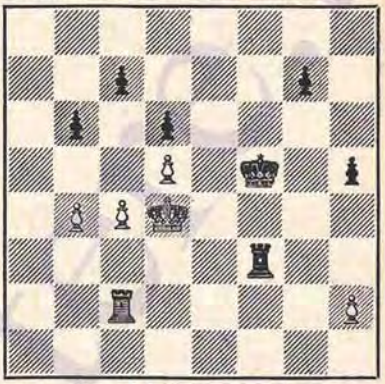
(altfel urmează 2. Re8) **2. Rd7 Ta2** (sau 2...Ta6 3. Rc7 Ta1 4. Rc6 și apoi ca în partidă) **3. Re6 Re6 4. e4 ! !** (permite transformarea pionului a7) **4...d:e4** (dacă 4...Tc2+ ?, atunci 5. Rb5 Tb2+ 6. Rc5 Tc2+ 7. Rb4 Ta2 8. e:d5+ Rd7 9. d6 ! e:d6 10. Th8) **5. d5+ Rf7 6. d6 e:d6** (sau 6...e3 7.d7 e2 8. d8D e1D 9. Dg8 mat) **7. Th8 Re6 8. a8D T:a8 9. T:a8 Rf5 10. Rd5 e3** (sau 10...R:f4 11. Tf8+ R:g5 12. R:e4 Rg4 13. Re3 Rg3 14. Th8 h5 15. Tg8) **11. Rd4** și negrul cedează.

Nu o dată am arătat că într-o partidă nu este permis să te ocupi numai de planurile sau combinațiile proprii.

În partida Ianovski-Rubinstein (diagrama 674) negrul și-a realizat avantajul după ce, în prealabil, a neutralizat contrajocul adversarului : **1...Tb3 !** (forțînd înaintarea pionului alb „b", după care dispare posibilitatea de străpungere bazată pe înaintarea pionului „c")

674

IANOVSKI-RUBINSTEIN, Karlsbad, 1907



Negrul la mutare cîștigă

2. Tf2+ Rg6 3. Tg2+ Rh6 4. b5 Tf3 5. Re4 Tf6 6. Ta2 (sau 6. h4 Tg6 ! și cîștigă) **6...g5 7. Ta7 Tf4+ 8. Rd3 Tf7 9. e5** (o încercare de a organiza un contrajoc, deoarece altfel înaintarea pionilor „g" și „h" decide soarta luptei) **9...d:e5 10. d6 Td7 ! 11. T:c7 T:d6+ 12. Re4 Td4+ 13. Rf5 h4 14. Te8** (sau 14. Tc6+ Rh5 15. T:b6 Tf4+ 16. Re5 Tf2 și cîștigă) **14...Tf4+ 15. Re5 e4 16. Th8+ Rg7 17. Te8 Rg6 18. Tg8+ Rh5 19. h3 e3 20. Th8+ Rg6 21. Tg8+ Rh6 22. Th8+ Rg7 23. Te8 Tf3 24. Te6 T:h3 25. T:b6 Tf3** albul cedează.

În poziția din diagrama 675 punctele a3 și d4 ale albului sînt foarte slabe. Tentant este **1...Tc3+ 2. Re4 T:a3**, dar continuînd cu **3. Tc2** albul capătă un contrajoc foarte serios. Corect este **1...Re6 !** (așa s-a jucat în partidă) **2. Th3** (se amenințase 2...Tc3+ 3. Re4 f5 mat) **2...Rd5 3. Td3 f5 ! 4. h3 h5 ! 5. Re2** (dacă 5. Td2, atunci 5...Tc3+ cu varian-

tele: 6. Td3 T:d3+ 7. R:d3 a5! sau 6. Rf2 T:a3 şi cîştigă) **5...T:d4 6. Tc3 Te4+!** (cu scopul ca, după 7. Rf3, să izoleze regele alb de flancul damei, sau de grupul de pioni de pe flancul regelui) **7. Rd2 h4!** (o minare foarte importantă a lanţului de pioni, care împiedică contrajocul albului) **8. Tc7** (relativ mai bine ar fi fost 8. g:h4 T:f4 9. h5) **8...h:g3 9. T:g7 T:f4 10. T:g3 Re5 11. Re2 Te4 12. Tg6 Ta4 13. Tg3 f4 14. Tb3 Te4 15. Rd1 Re4 16. h4** (sau 16. Re2 Tc2+ 17. Rd1 Ta2 18. Tb4+

675

MARSHALL-CIGORIN, Berlin, 1905

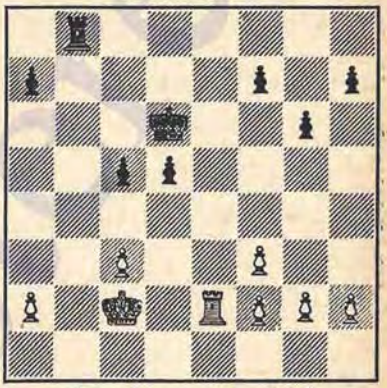
Negrul la mutare cîştigă

Rf3 şi cîştigă) **16...f3 17. Re1 Rf4 18. h5 Te1+ 19. Rf2 Te2+ 20. Re1 Rg3 22. h6 Te2+ 22. Rd1 Th2 23. a4 b4! 24. T:b4 Th1+ 25. Rd2 f2 26. Tb8 f1D** albul cedează.

Pionii dubli, desigur, constituie un defect al poziţiei. În poziţia din diagrama 676 negrul joacă de fapt cu un pion în plus: **1...a5! 2. Rc1 a4 3. Td2** (trecerea în finalul de pioni prin 3. Tb2 T:b2 4. R:b2 duce la pierdere după 4...c4! 5. Ra3 d4! 6. R:a4 d3, sau 6. c:d4 c3) **3...a3 4. c4 d4 5. Re2 g5!** (şi aci după 5...Tb2+ 6. Rc1 T:d2 trecerea în finalul de pioni nu este favorabilă negrului, din cauza slăbiciunii pionului a3) **6. Rd3 f5 7. Re2 h5 8. Rd3 h4 9. h3 Tb1** (dacă acum 10. Rc2, atunci 10...Tg1 11. Rb3 T:g2 12. R:a3 Th2 şi cîştigă) **10. g4 Tc1 11. g:f5** (sau 11. Tc2 Th1) **11...Re5 12. Te2** (altfel urmează 13... Tc3+) **12...T:c2! 13. R:c2 R:f5 14. Rd3** (la 14. Rb3 urmează 14...Rf4

676

FÜSTER-BRONSTEIN. Meciul Moscova-Budapesta, 1949



Negrul la mutare cîştigă

15. R:a3 R:f3 16. Rb2 Re2 şi cîştigă) **14...Rf4 15. Re2 d3+** albul cedează.

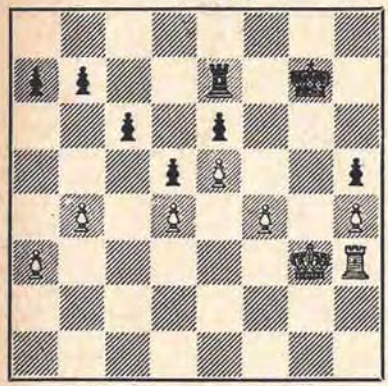
În partida Capablanca-Eliskases (diagrama 677) albul a cîştigat cu ajutorul unei străpungeri ingenioase: **1. f5! e:f5** (în favoarea albului este şi 1...Rf7 2. Rf4 Te8 3. Tg3) **2. Rf4 Te6 3. R:f5 Tg6** (dacă 3...Rf7, atunci 4. Tg3 urmat de 5. Tg5) **4. e6! Tg4 5. Re5 Te4+ 6. Rd6 T:d4** (nu este mai bine 6...Rf8 7. Rd7 etc.) **7. Te3!**.

În încheierea capitolului vom examina trei poziţii în care una dintre părţi are, s-ar părea, un avantaj neînsemnat. Aci este necesară o tehnică superioară.

Excelent a folosit Budo micul său avantaj poziţional în partida cu Cehover (diagrama 678): **1...Tb4! 2. Td2**

677

CAPABLANCA-ELISKASES.
Moscova, 1936



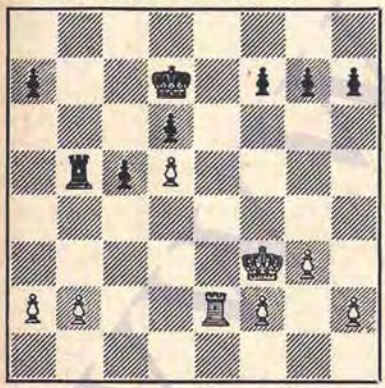
Albul la mutare cîştigă

(altfel urmează 2...Td4) **2...Re7 !** (regele negru se îndreaptă spre punctul e5) **3. Re3 Rf6 4. f4 Rf5 !** (în prealabil negrul trebuie să-şi asigure o poziţie favorabilă a regelui) **5. Rf3 h5 6. b3** (nu îmbunătăţea situaţia 6. h3, de exemplu : 6...g5 ! 7. f:g5 R:g5 şi drumul spre pionul d5 este liber, sau 7. g4+ h:g4+ 8. h:g4+ Rf6 9. f5 a5 10. b3 Tf4+ 11. Rg3 Re5 şi pionul d5 cade) **6...a5 7. Td3** (dacă 7. Te2, atunci 7...a4 8. b:a4 T:a4 9. Te7 Ta3+ şi cîştigă, sau 8. Te7 a:b3 9. T:f7+ Rg6 şi cîştigă) **7...a4 8. b:a4 T:a4 9. a3 g5 !** (a sosit momentul atacării pionului d5) **10. f:g5 R:g5 11. Re2 Rf5 12. Rd2** (sau 12. Tf3+ Re4 13. T:f7 T:a3 şi cîştigă) **12...Re4 13. Re2 e4 14. Te3 R:d5 15. Tf3 Re6 16. Rb2 Ta7 17. Tf5 d5 18. T:h5** (albul a reciştigat pionul, dar nu poate salva partida) **18...Tb7+ ! 19. Re2** (sau 19. Ra2 c3 şi cîştigă) **19...Tb3 20. Th6+ Re5 21. Ta6** (dacă 21. Tf6 T:a3 22. T:f7 Ta2+ se ajunge la un final teoretic cîştigat) **21...f3 !** (cu ameninţarea Rd4 sau Tf2+) **22. h4 T:g3** (nu era nicio nevoie de mutarea aceasta. Era mai simplu 22...Rd4 !) **23.h5 Th3 24.h6 f6 25.T:f6 T:a3 26. Tf8 Th3 27. Th8 Rd4 28. h7 Th2+ 29. Rb1 c3 30. Ra1 Th1+ 31. Ra2 c2 32. Te8 T:h7 33. T:c2 Tb7** şi albul a cedat.

Citeodată un factor decisiv este existenţa unui pion liber apărat pe linia a şasea (diagrama 679): **1. Tb8 !** (cu ameninţarea 2. Tb7 Rd6 3. Rf4, de

678

CEHOVER-BUDO. Tbilisi, 1937



Negrul la mutare cîştigă

679

RAUZER-IUDOVICI. Moscova, 1931

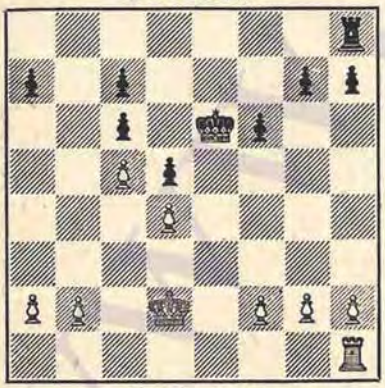
Albul la mutare cîştigă

exemplu: 3...T:b7 4. a:b7 Rc7 5. Re5 R:b7 6. R:d5 şi cîştigă; sau 3...Tc2 4. T:a7 T:f2+ 5. Rg4 Tg2+ 6. Rh4 Th2+ 7. Rg3 Te2 8. Tb7 T:e3+ 9. Rg2 Ta3! 10. a7! urmat de T:b6+ şi Ta6) **1...Te2** (dacă 1...Rd6, atunci e posibil 2. Tb7!, de exemplu: 2...T:b7 3. a:b7 Rc7 4. Rf4 a5 5. b:a5 b5 6. f3! b4 7. f:e4 b3 8. e:d5 b2 9. d6+ şi cîştigă. La cîştig duce şi 2. Rg4, aducînd pe negru în poziţie de zugzwang: 2...Tc2 3. Tb7 T:f2 4. T:a7 Tb2. S-ar părea că albul n-are acum o continuare decisivă, el cîştigă însă cu 5. Ta8!, ameninţînd să înainteze pionul „a". Urmează 5... Rc7! 6. Tf8! Ta2 7. T:f7+ Rd6 8. Tb7 şi negrul n-are apărare) **2. Tb7 Tb2 3. T:a7 T:b5 4. Tb7 Tb1 5. a7 Ta1 6. T:b6+ Rf5 7. Tf6+ R:g5 8. T:f7 Tg1+ 9. Rh2 Ta1 10. Rg2** şi negrul a cedat, deoarece pentru pionul a7 el trebuie să dea pionii d5 şi e4.

Foarte bine a jucat Alehin în partida cu Spielmann (diagrama 680): **1. Te1+ Rd7** (dacă 1...Rf7, atunci albul poate

680

ALEHIN-SPIELMANN,
New-York, 1927



Albul la mutare

ataca cu mult succes grupul de pioni negri de pe flancul damei. Înainte de orice trebuie remarcat că după 2. Rc3! negrul trebuie să renunţe la ideea de a schimba turnurile, deoarece finalul de pioni care survine este pierdut din cauza slăbiciunii pionilor a7, c7 şi c6, de exemplu: 1...Rf7 2. Rc3! Te8? 3. T:e8 R:e8 4. Rb4 şi acum 4...Rf7 5. Ra5 Rg6 6. Ra6 Rf5 7. Rb7 Re4 8. R:c7 R:d4 9. R:c6 Re5 10. Rb5, sau chiar 10. Rb7 şi cîştigă; sau 4...Rd7 5. Ra5 Rc8 6. Ra6 Rb8 7. b4 Ra8 8. b5 c:b5 9. R:b5 Rb7 10. c6+ şi cîştigă. Numai la 2. Rc2 poate negrul răspunde 2...Te8, deoarece în acest caz, după schimbul turnurilor, regele negru are timp să ia pionul d4, luînd-o înaintea regelui alb cu o mutare, ceea ce are o importanţă decisivă. De aceea după 1...Rf7 2. Rc3! Tb8 albul nu joacă imediat 3. Rc2 din cauza 3...Te8, ci face mai întîi mutarea f3 care îngreuiază manevra de învăluire a regelui negru, de exemplu: 3. f3! Tb7 4. a3 Tb8 5. Te3 h6 6. Rc2 Te8 7. T:e8 R:e8 8. Rb3 Rf7 9. Ra4 Rg6 10. Ra5 Rf5 11. Ra6 Rf4 12. Rb7 Re3 13. R:c7 R:d4 14. R:c6 şi cîştigă. Dacă 8...Rd7, atunci 9. Ra4 Rc8 10. Ra5 Rb7 şi după ce vor fi epuizate mutările de pioni pe flancul regelui, jocul poate continua astfel — începem numărătoarea mutărilor de la început — 1. b4 a6 2. a4 Ra7 3. b5 a:b5 4. a:b5 c:b5 5. R:b5 Rb7 6. c6+ şi albul cîştigă. Dar şi cu turnurile pe tablă negrul „nu stă pe roze", de exemplu: 1...Rf7 2. Rc3! Tb8 3. Te3 Tb7 4. f3! Tb8 5.a3! Tb7 6. Rc2 Tb8 7. Tb3 Te8 8. Rd2 şi turnul alb începe să „domine" pe flancul damei) **2. Rc3 Tb8 3. Te3 Tf8 4. Tg3 Tf7 5. Rb4** (o mutare-sondă, al cărei scop este de a afla dacă adversarul găseşte dintr-odată cel mai bun răspuns. Mai simplu este 5. Th3) **5...Te7 6. Re3 Tf7 7. Th3 h6 8. Rd2** (cu ameninţarea 9. Ta3) **8...Te7 9. Ta3** (Alehin critică această mutare a sa şi consideră că cel mai exact era 9. Te3!, de exemplu: 9...Tf7 10. Ta3 şi cîştigă; dacă 9...T:e3, atunci 10. R:e3 Re6 11. Rf4 g5+? 12. Rg4, sau 11...g6 12. g4 g5+ 13. Re3 f5 14. f3 f:g4 15. f:g4 Rd7 16. Rd3 Rc8 17. Rc3 Rb7 18. Rb4 Ra6 19. Ra4 Rb7

20. Ra5 a6 ! 21. a4 ! Ra7 22. b3 ! Rb7 23. b4 Ra7 24.b5 a:b5 25. a:b5 Rb7 ! 26. b6 ! c:b6+ 27. c:b6 Rb8 28. Ra6 c5 29. d:c5 d4 30. c6 d3 31. b7 şi ciştigă) **9...Te4 10. Ta4 Re8 11. f3 Th4 12. h3 Rb7 13. Re3** (făcînd mutarea a 9-a Alehin spera să folosească izolarea turnului negru, dar se arată că negrul are o cale de a-l elibera) **13...f5 ! 14. Tb4+ Re8 15. a4 g5** (trebuia jucat 15...f4+) **16. a5 g4 ?** (după 16...a6 ! 17. Rf2 Rd7 18. Rg3 Rc8 19. Rh2 Tf4 partida s-ar fi terminat remiză) **17. h:g4 f:g4 18. a6 ! g:f3** (nu 18...g3 ? din cauza 19. f4 !) **19. g:f3 Th1** (turnul negru a scăpat din cursă, dar este îndoielnic dacă negrul poate obţine acum remiza) **20. Tb7 Te1+** (cea mai bună şansă. La pierdere duce 20...Ta1 ? 21. T:a7 Rb8 22. Tb7+ Rc8 23. Tb3 T:a6 din cauza 24. Ta3 ! Rb7 25. f4 !) **21. Rf4 !** (insuficient pentru ciştig este 21. Rd2 Te7 22. T:a7 Rb8 23. Tb7+ Ra8 !) **21... Td1 22. Re5 Te1+ 23. Rf5 Td1** (contraatacul asupra pionului d4 constituie singura posibilitate de apărare) **24. T:a7 ! T:d4 25. Ta8+ Rd7 26. f4 Ta4 27. a7** (vezi diagrama 681) **27...h5** (sau 27...d4 28. Re4 h5

681

ALEHIN-SPIELMANN,
New-York, 1927

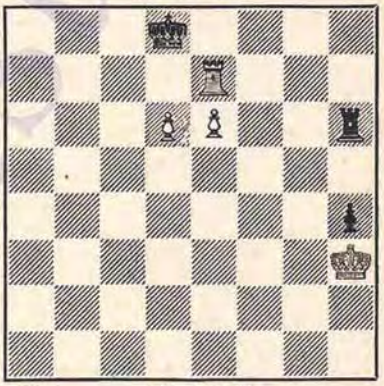
Albul ciştigă

29. b3 Ta1 30. f5 Re7 ! 31. R:d4 h4 32. Re5 h3 33. Th8 şi ciştigă) **28. b3 ! Ta1 29. Re5 Te1+ 30. Rf6 Ta1 31. Re5 Te1+ 32. Rd4 Td1+ 33. Re3 Ta1 34. f5 ! Re7** (altfel urmează 35. f6 şi ciştigă) **35. Rd4 h4 36. Re5 Te1+ 37. Rf4 Ta1 38. Rg5 Rg1+** (dacă 38...h3, atunci 39. Th8 T:a7 40. f6+ Rf7 41. T:h3 şi ciştigă) **39. R:h4 Ta1 40. Rg5 Tg1+ 41. Rf4 Ta1 42. Re5 Te1+ 43. Rd4 Ta1 44. Rc3 Ta3 45. Rb2 Ta6 46. b4 Rf7 47. Rb3 Ta1 48. f6 Ta6 49. b5 c:b5 50. Rb4** şi negrul a cedat.

Ca încheiere a capitolului VII, mai dăm două exemple din practică. În primul din ele (diagrama 681 a) trebuia jucat : **1. Rg4 ! h3 2. Rf5**, de exemplu : **2...h2 3. Tb7 Re8 4. Te7+ Rb8 5. e7 Th8 6. Te1**, sau **2... Th5+ 3. Rg6 ! Th6+**

681 a

D. BYRNE-KERES. Meciul U.R.S.S.-S.U.A.,
Moscova, 1955



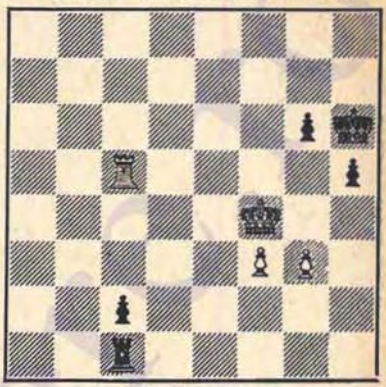
Albul mută

altfel urmează 4. Tb7) **4. R:h6 h2 5. Rg7 h1D 6. Tf7 Da1+** (dacă 6...Dg2+ atunci 7. Rf8) **7. Rg8 Re8 8. Tf8+ Rb7 9. d7 Dg1+ 10. Rf7 Df1+** (10...Df2+ 11. Re8) **11. Re7** şi pionul alb se transformă în damă. În loc de 1. Rg4 ! albul a propus remiză (!) pe care negrul a acceptat-o, nu fără mulţumire.

În al doilea exemplu (diagrama 681 b), albul ar fi putut obține remiza prin **1. Te7 ! g5+ 2. Rf5 g4 3. f4 h4 4. g:h4 g3 5. Te6+** (cu scopul de a aduce turnul pe linia a doua) **5...Rg7 6. Te7+ Rf8** (6...Rg8 7. Rg6) **7. Rf6 Re8 8. Te7+ Rd8 9. Te2.** Același plan de apărare poate fi aplicat și după 2... h4. În loc de 1. Tc7 !, în partida Iliviţki-Vasiukov s-a jucat **1. Te6? Rg7 2. Rg5 Rf7 3. Rf4 Re7 4. Re3 g5** și negrul și-a valorificat pionul în plus : **5.Rd2 Tf1 6.R:e2 T:f3 7. Th6 T:g3 8. T:h5 Rf6 9. Rd2 Rf5 10. Re2 Rg4 11. Th1** (nu este mai bine nici 11. Th8) **11...Tg2+**. În această variantă jocul ajunge la diagrama 402.

681 b

ILIVIŢKI-VASIUKOV, Erevan, 1954



Albul mută

Capitolul VIII

NEBUNI DE ACEEAŞI CULOARE ŞI PIONI

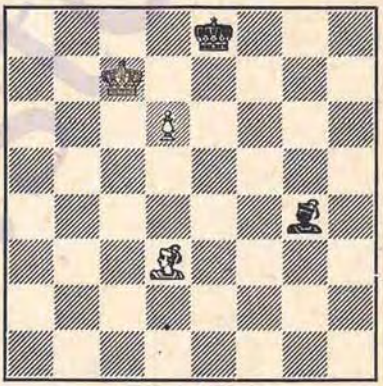
Cele mai simple sînt acele finaluri în care una din părţi are un pion liber în plus, departe avansat; în aceste cazuri remiza este foarte greu de obţinut. Planul de apărare constă fie în ocuparea cu regele a unui cîmp inatacabil în faţa pionului (diagrama 683 — mutarea 1...Rg8), fie în ocuparea cu regele a unui cîmp în spatele pionului (diagrama 684).

Trebuie să remarcăm că, în finalurile cu nebuni de aceeaşi culoare, pionii de flanc sînt mai primejdioşi decît pionii centrali. Pentru a împiedica transformarea pionului, nebunul părţii mai slabe trebuie să controleze un cîmp în faţa pionului, el însuşi aflîndu-se pe una din cele două diagonale care trec prin acel cîmp. Atunci cînd pionul este de flanc una din diagonale este mai lungă, iar cealaltă mai scurtă. După alungarea nebunului de pe diagonala lungă, el trebuie să treacă pe cea scurtă. Dacă diagonala scurtă are patru cîmpuri, atunci două dintre ele sînt atacate de regele părţii mai tari, al treilea cîmp este atacat de nebun, iar cel de-al patrulea cîmp va trebui să fie părăsit de nebunul părţii mai slabe din cauza zugzwangului. De aceea, atunci cînd pionii sînt de flanc, apărarea bazată pe ocuparea cu regele a unui cîmp în spatele pionului este puţin eficace. În general, se poate considera că partea mai tare are cîştigul asigurat dacă diagonala scurtă n-are mai mult de trei cîmpuri.

NEBUN ŞI PION CONTRA NEBUN

Planul de cîştig în poziţia din diagrama 682 este relativ simplu: **1. Nb5+** (cu scopul de a izola regele negru de pion. Aci este demonstrată metoda generală de joc în finaluri de tipul acesta. În

682



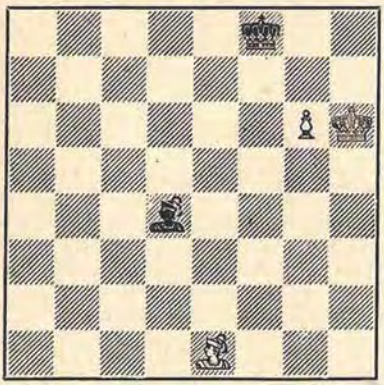
Albul cîştigă

poziţia de faţă există o cale mai simplă de cîştig: 1. Na6 Nf5 2. Nc8 şi cîştigă) **1...Rf8** (sau 1...Rf7 2. Nd7 Ne2 3. Ne8+ ! R:e8 4. d7+ şi cîştigă) **2. Nd7 Nd1** (nebunul negru este obligat să părăsească diagonala c8-h3 şi de aceea trece pe diagonala a4-e8) **3. Ne6 Na4 4. Nd5 !** Acum negrul n-are apărare împotriva Nd5-c6.

În următoarea poziţie (diagrama 683) rezultatul luptei depinde de cine este la mutare: **1. Rh7 ! Ne5 2. Nd2 Nd4 3. Nh6+**

Re8 ! 4. Ng7 Nc5 5. Ne3 Nf8 6. Nb4, sau **6. Nd2 Rd7 7. Nh6** și cîștigă. Negrul la mutare joacă **1...Rg8 !** asigurîndu-și

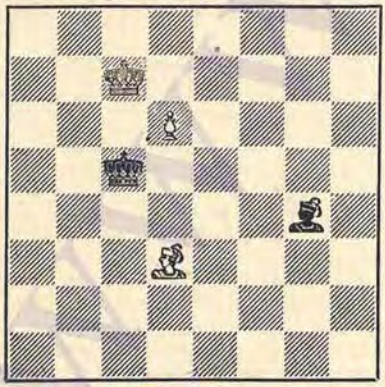
683



Albul la mutare — cîștigă
Negrul la mutare — remiză

remiza. Exemplul din diagrama 684 este identic cu exemplul 682, dar regele negru stă la c5 în loc de e8 : **1. Ng6 Nh3 2. Ne8 Ng4 3. Nd7 Nd1 4. Nf5 Na4.** Datorită poziției favorabile a regelui negru la c5, nebunul alb nu poate ajunge

684

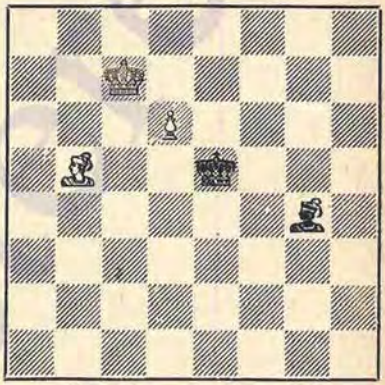


Remiză

pe cîmpul c6, de exemplu : **5. Ne4 Nb5 6.Nd3 Na4** etc. iar stînd la d7 nebunul blochează pionul, de exemplu : **5. Nd7 Nd1 6. Ne6 Ng4 7. Nd7 Nd1** etc. remiză.

Dacă regele părții mai slabe nu are încă opoziția în spatele pionului, atunci remiza nu este asigurată (diagrama 685) : **1. Nd7 Nd1 2. Nh3 Na4 3. Ng2 Rd4 4. Ne6** și cîștigă. Dacă la mutare este negrul, atunci partida se termină remiză, deoarece regele negru obține forțat opoziția

685



Albul la mutare — cîștigă
Negrul la mutare — remiză

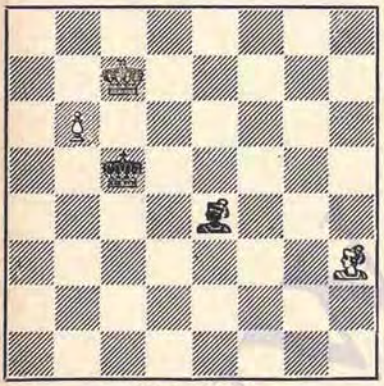
pe coloană : **1...Rd4 ! 2. Nd7 Nd1 2. Nh3 Na4 4. Ng2 Re5,** sau **4. Rb6 Re5** etc.

Nu trebuie însă să se creadă că opoziția verticală (pe coloană) asigură întotdeauna remiza. De exemplu, în poziția din diagrama 686, cîștigul se obține în modul următor : **1. Nb7 Nh3 2. Ne8 Ng2 3. Ng4 Nb7 4. Ne2,** sau **2...Nf1 3. Ng4 Na6 4. Nf3 ! Re5 5. Nb7.** Nici în exemplul din diagrama 687 negrul nu poate evita pierderea : **1. Ne8 Nf3 2. Nb7 Ne2 3. Ne4 Na6 4. Nd3 ! Ne8 5. Nf1.** În poziția lui Centurini (diagrama 688) planul de cîștig este analog : **1. Ng7 Nc1 2. Nh6 Nb2** (este clar că nici 2...Na3 3. Ng5 Nf8 4. Nf6 Rf4 nu salvează din cauza 5. Ng7) **3. Ng5 Ng7 4. Ne7 !,** sau **1...Ng5 2. Nh6 Ne7** (după 2...Nf6 3. Nc1 Ng7

686

Albul cîștigă

687



Albul cîștigă

4. Ng5 Nf8 5. Nf6 survine o poziție care a mai fost analizată) **3. Ne1 Nf8 4. Nb2 Rh4 5. Ne3** (pentru a trece rîndul la mutare adversarului; se poate juca și 5. Nf6+ Rg4 6. Ng5 Ng7 7. Ne7) **5...Rg4 6. Nf6!** Dacă mutăm regele negru pe cîmpul e6, atunci survine poziția din diagrama 689, în care negrul face remiză: **1. Ng7 Nd2 2. Nh6 N:h6! 3. R:h6 Rf7,** sau **1. Nf6 Nd2 2. Ng5 N:g5 3. R:g5 Rf7.**

688

L. CENTURINI. 1847

Albul cîștigă

689

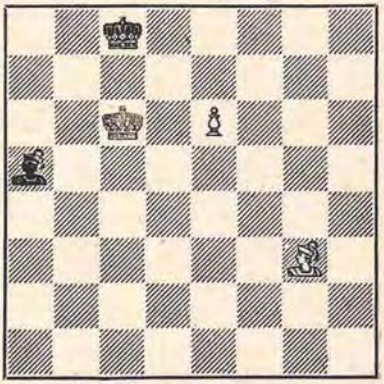
L. CENTURINI. 1847

Remiză

Înainte de a trece la exemple mai grele, trebuie să examinăm două studii ale lui Centurini. În primul (diagrama 690) negrul la mutare obține remiză (Rc8-d8-e8), iar albul la mutare cîștigă prin **1. e7**, de exemplu: **1...Nd8!** (o apărare ingenioasă: dacă acum 2. e8D, atunci negrul este pat) **2. e8N! Ng5**

690

L. CENTURINI, 1847

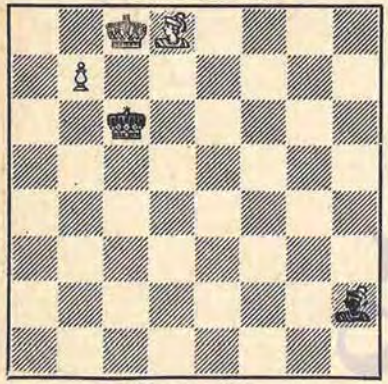


Albul la mutare — cîștigă
Negrul la mutare — remiză

(sau 2...Na5 3. Nd7+ Rd8 4. Nh4 mat; dacă 2...Nc7, atunci întîi 3. Nd7+, urmat de 4. N:c7+) **3. Nc7 !** și **4. Nd7** mat.

În al doilea studiu (diagrama 691) albul cîștigă: **1. Ng5** (albul vrea să-și aducă nebunul la b8) **1...Rb5 2. Ne3 Ra6 !** (împiedicînd manevra Ne3-a7-b8)

691
L. CENTURINI, 1847



Albul cîștigă

3. Nc5 ! (acum negrul se află în zugzwang. El trebuie să mute cu nebunul, căruia cîmpul d6 nu-i este accesibil) **3...Nf4 4. Ne7 Rb5** (amenințarea Ne7-d8-c7 forțează regele negru să revină la c6) **5. Nd8 Rc6 6. Ng5 !** (cu acest sacrificiu de nebun se cîștigă tempo-ul necesar pentru aducerea nebunului alb la b8) **6...Ne5 7. Ne3 Ng3 8. Na7 Ne5 9. Nb8 Nd4 10. Nh2 Na7 11. Ng1 !** (încă o îndepărtare a nebunului, ultima !) **11...N:g1 12. b8D**. Trebuie să atragem atenția asupra mutării a treia a albului; dacă el ar fi jucat, de exemplu, **3. Nd4**, atunci ar fi urmat **3...Nd6 ! 4. Nf6 Rb5 5. Nd8 Rc6 6. Ne7 Nh2** și totul trebuie reînceput, deoarece albul n-are mutarea **7. Ne5**.

În poziția lui Centurini (diagrama 692) albul poate să-l aducă pe negru în zugzwang prin deplasarea regelui la f7: **1. Ng5 !** (la 1. Nf6 negrul răspunde

692
L. CENTURINI, 1847

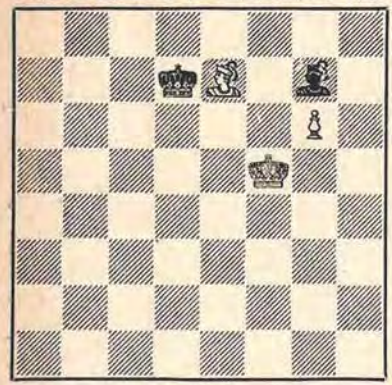
Albul cîștigă

1...Rh6) **1...Nf8** (pierde imediat atît 1...Nh8, sau 1...Nc3 din cauza 2. Nf6, cît și 1...Nh6? din cauza 2. N:h6) **2. Rf6 ! Rg4** (cu scopul de a ajunge pe cîmpul f5, în spatele pionului. Dacă 2...Ne7+, atunci 3. Rf7 ! Nf8 4. Ne3 și cîștigă) **3. Nd2 Ne5 4. Nc3 !** (cel mai simplu, dar se putea juca și 4. Rf7 Nd4 5. Nh6 Rf5 6. Ng7 etc.) **4...Nf8 5. Rf7 Rf5** (sau 5...Nh6 6. Nd2 și cîștigă) **6. Nd2 !** și cîștigă. Cu negrul la mutare poate urma: **1...Rh6 2. Nf6 Nf8 3. Ne5 Ne7** (dacă 3...Rh5, atunci 4. Rf6 și 5. Rf7) **4. g7 ! Rh7 5. Re6** și cîștigă.

Interesant este încă un studiu, cu o altă așezare a regelui negru (diagrama 693). Aci negrul face remiză: **1. Na3 Nc3 !** (regele negru nu poate părăsi punctul d7, deoarece el trebuie să pareze amenințările Na3-d6-e5 și Na3-e7-f6) **2. Nf8** (fără folos este 2. Rg5 Ng7) **2...Nb2 3. Rg5 Re8 !** (numai așa ! Altfel urmează Rg5-h6-h7 și cîștigă, iar dacă 3...Nc1+, atunci 4. Rf6 etc.) **4. Nd6** (cu dubla amenințare 5. Rh6 și 5. Rf5, urmat de 6. Ne5. Cum se poate apăra negrul?) **4...Rd7 !** (este absolut necesar să fie alungat nebunul) **5. Ne5 Ng7 ! 6. Rh5 Re8 7. Nb4 Rd7 8. Nd2** (ultima încercare) **8...Re8 9. Nh6 Rf8 ! 10. Nd2 Rg8**.

693

După un studiu de N. GRIGORIEV, 1931



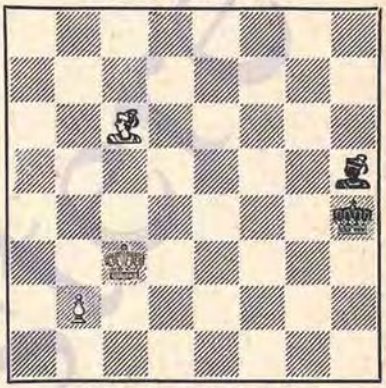
Remiză

Un joc interesant survine după **1. Nf6** (s-ar părea că această mutare decide) **1...Nb6 !** (dacă 1...Nf8? atunci 2. Nc3 şi 3. Rf6) **2. Nc3 Re8 !** (cu ameninţarea Re8-f8-g8) **3. Nb4 Ng7 4. Nd6 Nb2 5. Re6** (nimic nu dă 5. Ne5 Nc1 6. Ng7 Re7) **5...Ng7 !** (singura mutare. Altfel urmează 6. Ne5) **6. Ne5** (sau 6. Ne5 Rf8 remiză) **6...Nb2** remiză.

Oricare şahist trebuie să cunoască admirabilul studiu al lui Grigoriev (diagrama 694): **1. b4 ! Ne2** (dacă 1...Rg5, atunci problemele care stau în faţa albului se simplifică simţitor, deoarece pionul trece peste cîmpul b5, de exemplu: 2. b5 Ne2 3. b6 Na6 4. Rb4 ! Rf6 5. Ra5 Nc8 6. Nb5 ! Nb7 ! 7. Na6 Nf3 8. Nc8 ! Re7 9. Ra6 Rd8 10. Nf5 şi cîştigă; sau 2. b5 Ng4 3. b6 Nc8 4. Rd4 Rf6 5. Rc5 Re7 6. Nf3 cu variantele: 6...Rd8 7. Rc6 Nd7+ 8. Rb7 şi cîştigă, sau 7...Na6 8. Ng4 Nc8 9. Rd6 Nb7 10. Ne6 Na6 11. Rc6 Nc8 12. Nc4 Nd7+ 13. Rb7 şi cîştigă, în legătură cu continuarea Rb7-a7 etc.) **2. Nd5** (Nebunul negru trebuie alungat de pe diagonala a6-f1) **2...Rg5 3. Ne4 Ng4 !** (mai slab este 3...Nf3, deoarece după 4. b5 Rf6 5. Rb4 Re7 6. Ra5 Rd8 7. Ra6 Rc7 albul pătrunde fără să fie împiedicat cu regele la a7) **4. b5 Rf6 5. b6** (nu 5. Rb4 Re7 6. Ra5 Nc8 ! 7. Rb6? Nd7, sau 7. b6 Nb7 remiză — compară cu diagrama 693) **5...Nc8** (dacă 5...Nf3, atunci 6. Rd4 Re7 7. Nd5 N:d5 8. R:d5 Rd7 9. Rc5 şi cîştigă; sau 6...Nb7 7. Nd5 Nc8 8. Rc5 Re7 9. Rc6 Rd8 şi survine o poziţie din varianta principală) **6. Rd4 Re7 7. Rc5 Rd7 8. Nb5+ !** (altfel partida este remiză)

694

N. GRIGORIEV, 1931

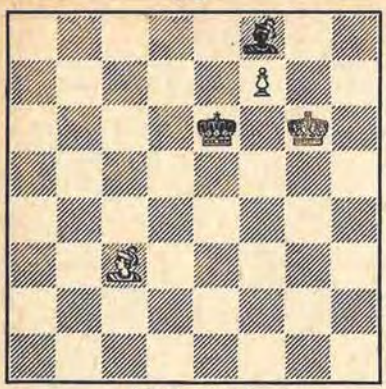


Albul la mutare cîştigă

8...Rd8 9. Rc6!! (căutînd cu încăpăţînare să ajungă la a7) **9...Nd7+ 10. Rd6 Nc8 11. Ne6 Na6 12. Nd7 ! Nb7 13. Ne6 ! Na6** (dacă 13...Ng2 atunci 14. Nd5 N:d5 15. R:d5 şi cîştigă) **14. Rc6 Nc8 15. Nc4 !** (acum, după oricare răspuns al adversarului, regele alb pătrunde la a7) **15...Ng4** (15...Re7 16.Rc7) **16. Rb7** şi albul cîştigă.

În poziţia din diagrama 695 albul cîştigă, indiferent cine este la mutare. Într-adevăr, după **1. Nb2 ! Rd7** (dacă 1...Rd5, atunci 2. Rh7, sau 1...Nc5 2. Rg7, sau 1...Nh6? 2. Ng7 şi cîştigă, sau, în sfîrşit, după 1...Re7? 2. Na3+ şi cîştigă) **2. Rh7 Re6 3. Rg8 Nc5 4. Ng7** regele alb reuşeşte să pătrundă la g8. Aceeaşi poziţie, însă în care regii schimbă locurile între ei, este remiză (diagrama 696): **1. Nf6** (regele alb caută să ajungă la e8) **1...Nh6** (nu 1...Nb4 din cauza

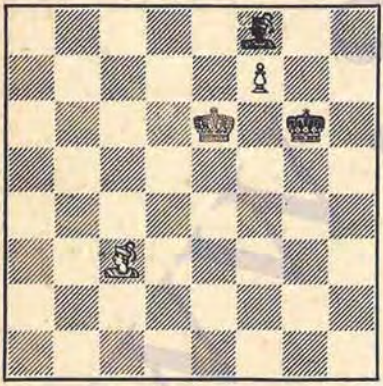
695



Albul cîştigă

2. Ne7 şi cîştigă) **2. Re7 Rf5 3. Ne3 Rg6 4. Re8 Rf5 5. Nd2 Ng7 6. Nb4 Re6 7. Nf8 Ne3 8. Nh6 Nb4 9. Ne3 Na3**. Aci albul

696



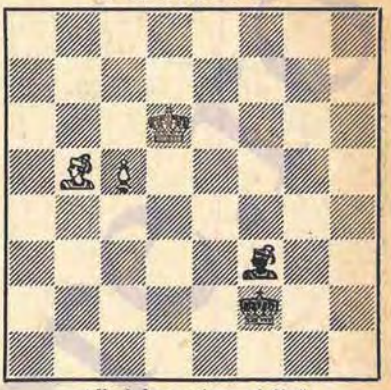
Remiză

nu reuşeşte să folosească diagonala scurtă f8-h6, deoarece regele alb nu stă pe cîmpul g8.

Studiul lui Centurini (diagrama 697) se rezolvă în modul următor: **1. Ne4 Re3 2. Nd5 Ng4 3. c6 Rd4 4. Ng2** (aci se poate juca şi 4. c7 Nc8 5. Rc6 Re5

697

L. CENTURINI, 1847



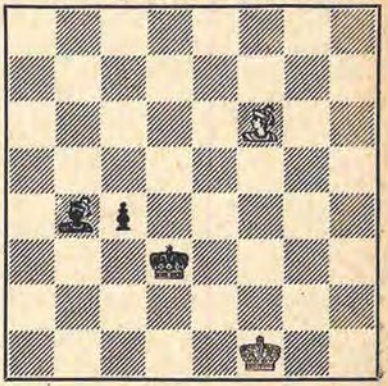
Albul la mutare cîştigă

6. Ng2 Na6 7. Rb6 ! Nc8 8. Ra7 etc. — compară cu diagrama 686) **4...Re4 5. Re7 Re5 6. Rb8 Rb6 7. e7** şi cîştigă.

În partida Sokolski—Lipniţki s-a jucat: **1...Re2 2. Re2 Rb3 3. Ne5** (nu salvează nici 3. Rd1, de exemplu: 3...Na3 4. Ne5 Nb2 5. Nf4 c3 6. Ng5 c2+ 7. Re2 Ra2 8. Rd3 Rb1 şi cîştigă — compară cu diagrama 686) **3...Na3 4. Nf6**

698

SOKOLSKI-LIPNITKI, Moscova, 1950



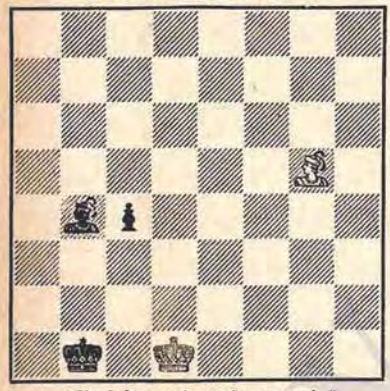
Negrul la mutare cîştigă

Nb2 5. Ng5 (albul ar fi putut ceda aci, deoarece 5...c3 6. Rd3 c2 duce la o poziţie teoretic cîştigată) **5...Rc2** (o pierdere de timp inutilă) **6. Nd2 Ne3 7. Ng5 Rb1 8. Rd1.** Aci partida s-a întrerupt şi Sokolski, după ce a aflat care este mutarea din plic (8...Rb2), a cedat fără a mai relua jocul (de exemplu: 9. Nf4 Rb3 10. Rc1 Nb2+ 11. Rb1 c3).

Interesantă este analiza lui Sokolski după mutarea **8...Nb4?** (vezi diagrama 699). Dacă Lipniţki ar fi dat mutarea aceasta în plic, atunci partida s-ar fi

699

SOKOLSKI-LIPNITKI, Moscova, 1950
(variantă din partidă)



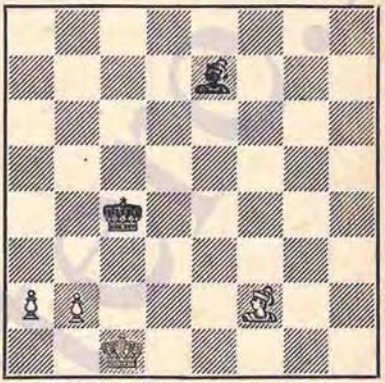
Albul la mutare face remiză

terminat remiză: **9. Nf6! Na3** (o altă cale nu există) **10. Rd2** (nu 10. Ne5 Nb2 şi cîştigă, dar se putea juca 10. Nc3 Nc1 11. Nb4 trecînd în varianta principală) **10...Nb2 11. Ne3!!** (asigură remiza) **11...Nc1+** (dacă 11...Ra2, atunci 12. Rc2; la 11...Na3 urmează 12. Nf6 cu ameninţarea 13. Rc3) **12. Rd1 Na3 13. Rd2 Nb2** (nici acest truc tactic nu foloseşte) **14. Nb4 Nf6 15. Nc3! Ng5+ 16. Rd1 Nc1 17. Nb4!** (pierde 17. Nf6? Nb2 etc.) **17...Rb2 18. Ne7 Nf4 19. Nf6+ Rb3 20. Ng7 Nd6 21. Rc1 Nb4 22. Rb1 Ne3 23. Nh6 Nb2 24. Nd2 Na3 25. Ne1 Nb4 26. N:b4 R:b4 27. Re2.**

NEBUN ŞI DOI PIONI CONTRA NEBUN

În poziţia din diagrama 700 negrul face remiză: **1...Na3!** Albul la mutare cîştigă: **1. Re2 Na3 2. b3+ Rb5 3. Ne3 Ra5 4. Nd2+ Rb5 5. Nc1 Ne7 6. a4+ Rb4 7. Nd2+ Rc5** (dacă 7...Ra3. atunci

700

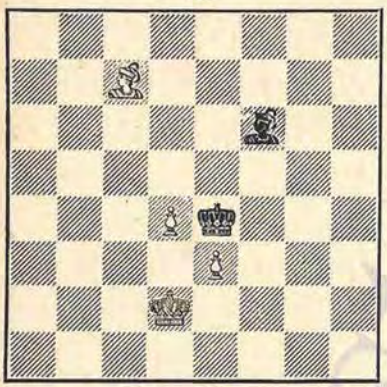


Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

8.a5 Nc5 9. a6 Nb6 10. Rd3 R:b3 11.Ne3 şi cîştigă) **8. Rd3 Rd5 9. Na5** (cu scopul de a alunga nebunul advers de pe diagonala a3-f8. Nu se poate juca 9. b4? din cauza 9...N:b4 remiză) **9...Nf8** (la 9...Rc5 albul poate răspunde 10. b4+ Rd5 11. b5 Rc5 12. Rc3) **10. Re3 Ne7** (după 10...Ng7+ 11. Rb4 Rc6 12. Rc4 problema este mai uşoară pentru alb) **11. Nb4 Nf6+ 12. Rd3 Nh4** (pentru a juca la 13. Nf8 Ne1. Acum albul are două posibilităţi: 13. Nf8 Ne1 14. Ng7 Rc5 15. Nc3 Nf2 16. b4+ şi 13. a5 Rc6 etc.) **13. a5 Re6** (mai curînd sau mai tîrziu negrul va trebui să facă această mutare, de exemplu: 13...Ng3 14. a6 Rc6 15. Nc5! Nc1 16. Rc4 etc.) **14. Rc4 Ng3 15. Nc5 Ne1 16. a6 Nd2 17. Nd4 Nc1 18. Nc3 Nf2 19. b4 Re7** (dacă 19...Rb6?, atunci 20. Nd4+ şi cîştigă) **20. b5 Ne3 21. Nd4 Nf4** (sau 21...Nd2 22. Rc5 Na5 23. Ne5+ Rc8 24. Rc6 şi cîştigă) **22. Rd5** (pre-

gătind b5-b6 şi ameninţînd schimbul nebunilor) **22...Re8 23. b6 Ng3 24. Re6 Rb8 25. a7+ Ra8 26. b7** mat. Partea mai tare trebuie numai să evite poziţiile de remiză de tipul acelora din diagrama 701, în care datorită poziţiei favorabile a regelui negru între pioni, se ameninţă atît N:d4, cît şi Ng5.

701

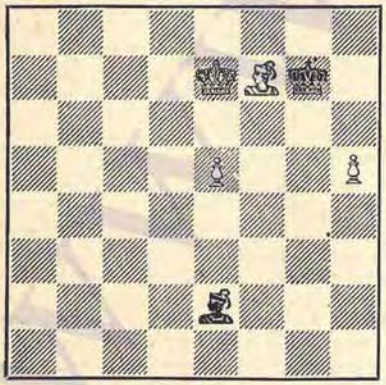


Remiză

În poziţia din diagrama 702 problema pentru negru este uşurată de faptul că

702

GOGLIDZE-KASPARIAN. Tbilisi, 1929



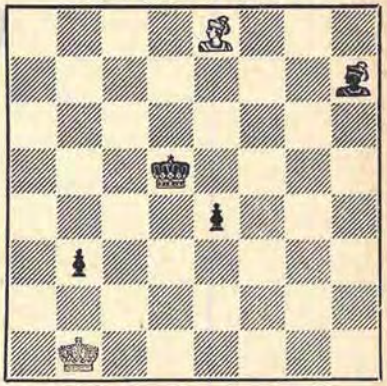
Remiză

unul dintre pionii albului se află pe coloana turnului. De aceea la **1. e6** urmează **1...Ng4** şi **2...N:e6** remiză. În partidă s-a jucat **1. Ng6 Ng4 2. Rd8 Rh6 3. Ne8 Rg7 ! 4. Re7 Nd1 5. Nf7** (era de considerat 5. Rd6 Ng4 ! 6. Rd5 cu scopul de a aduce regele la g5, dar şi acest plan se parează prin 6...Rh6 7. Re4 Rg5 8. Ng6 Ne6 9. Ne8 Nf5+ etc.) **5...Ne2 6. h6+** (albul s-a decis să sacrifice un pion pentru a deplasa regele advers. Altfel poziţia nu poate fi mişcată din punctul mort la care a ajuns) **6...R:h6 7. Rf6 Ng4 ! 8. Ng6** (sau 8. Ne6 Nd1) **8...Ne2** (datorită ameninţării Ng6-f5 nebunul negru trebuie să părăsească diagonala c8-h3) **9. e6 Ne4 10. e7 Nb5 11. Rf7 Rg5 !** şi partida s-a dat remiză, deoarece regele negru ocupă punctul f6.

În poziţia din diagrama 703 albul face remiză prin **1. Nf7+ ! Rd4 2. N:b3 Rc3 !** (dacă 2...e3+, atunci 3. Rc1, de exemplu : 3...Rc3 4. Nd1, sau 3...Ng6 4. Rd1 şi

703

A. IAROSLAVTEV. 1947



Albul la mutare face remiză

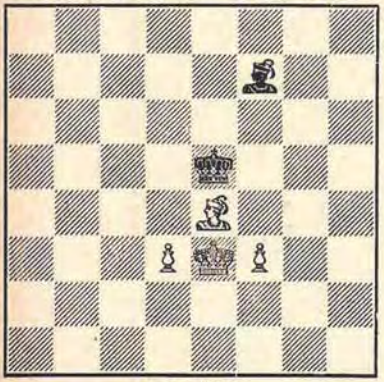
regele alb ocupă cîmpul inatacabil e1) **3. Nc2 !** (la pierdere duce 3. Nd1 Rd2 4. Nh5 e3+ 5. Rb2 Nc2 etc.) **3...e3 4. Re1 e2 !** (nu se poate juca 4...N:c2 din cauza patului, iar după 4...Ng8 regele alb ajunge la e1) **5. Nd1 e1N** (sau 5...e1C

6. Nh5 Nc2 7. Ne2 remiză) **6. Na4** (nu însă 6. Nh5? Nc2 și 7...Nd2 mat) **6...Ng6 7. Rd1** (compară cu exemplul 690).

În majoritatea cazurilor doi pioni izolați asigură cîștigul. Ca exemplu poate servi poziția din diagrama 704: **1. f4+ Rd6 2. Rd4!** (Fine dă numai varianta:

704

R. FINE, „Basic Chess Endings", 1941



Albul cîștigă

2. f5 Re5 3. d4+ Rf6 4. Rf4 Nb3 5. Nc6 Nc2 7. Nd7 Nb3 7. Re4 Nc4 8. d5 Nb3 9. Ne6 Nc4 10. Rd4 Ne2 11. d6 Ng4 12. d7 Re7 13. f6+ și cîștigă. Însă, în loc de 4...Nb3, mai bine este 4...Ne8 și 5...Nd7, nepermițînd nebunului alb să ajungă pe diagonala c8-f5 și îngreuind astfel obținerea cîștigului) **2...Nb3 3. f5 Na2** (dacă 3...Nf7, atunci 4. f6 Ne6 5. Ng6 Na2 6. Nf5 Nd5 7. Nc8 Na2 8. Na6 și 9. Nc4. Se poate juca și 6. f7) **4. Nb7 Nf7** (sau 4...Re7 5. Re5) **5. Na6 Nb3 6. Ne4 Na4 7. f6 Ne6 8. f7 Re7 9. Re5 Nd7 10. Ne6! Nb5** (sau 10...N:e6 11. f8D+ și cîștigă) **11. d4 Ne2 12. d5 Nb5 13. d6+ Rf8 14. d7.**

NEBUN ȘI PION CONTRA NEBUN ȘI PION

Instructiv este studiul lui Horwitz (diagrama 705) în care albul cîștigă prin **1. Ne5+ Rg8 2. f5! e6** (negrul este în zugzwang) **3. f6!** (după 3. f:e6 poziția este remiză) **3...Nb4 4. f7+ Rf8 5. Ng7+** etc.

705

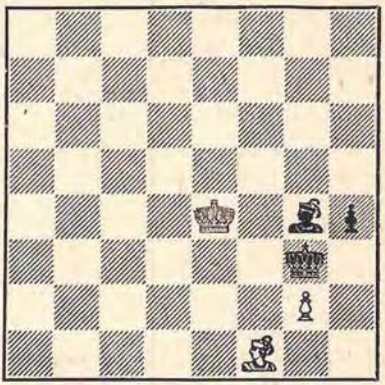
B. HORWITZ

Albul la mutare cîștigă

În partida Teichman—Marshall, San Sebastian, 1911, negrul a obținut cîștigul datorită poziției active a figurilor sale: **1...Nc8 2. Re3 Nd7!** (trebuie trecut

706

TEICHMAN-MARSHALL, San Sebastian, 1911



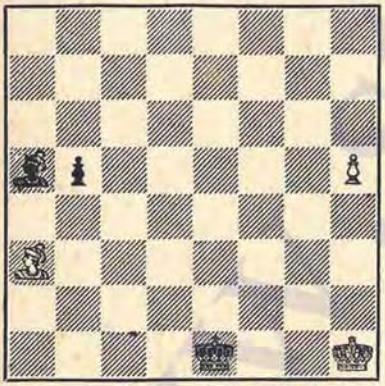
Negrul la mutare cîștigă

rîndul la mutare adversarului. La poziția de remiză din diagrama 689 duce 2...Nb7? 3. Nb5; dacă acum 3...N:g2 sau 3...R:g2, atunci 4. Nd7, iar la 3...Nc8 urmează 4. Nc6) **3. Rd2** (după 2...Nd7 albul a cedat. Dacă 3. Re4, atunci urmează 3...Nc6+ 4. Re3 N:g2 și cîștigă) **3...Rf2 4. Ne4 R:g2 5. Re1 Rg1!** (nu 5...h3? din cauza 6. Nf1+) **6. Nf1** (sau 6. Nd5 h3 7. Ne4 h2 și Nd7-h3-g2) **6...Ne8!** (albul este în zugzwang) **7. Ne4 h3 8. Nd5 h2** și **Nc8-h3-g2**.

Ca o ilustrare a luptei cu pioni pe flancuri diferite, poate fi dat studiul lui Liburkin (diagrama 707): **1. h6! Nc3** (pierde imediat 1...Nd2? 2. h7 Nc3, la care albul răspunde cu 3. Nb4! îndepărtînd nebunul advers de la controlul

707

M. LIBURKIN



Albul la mutare cîștigă

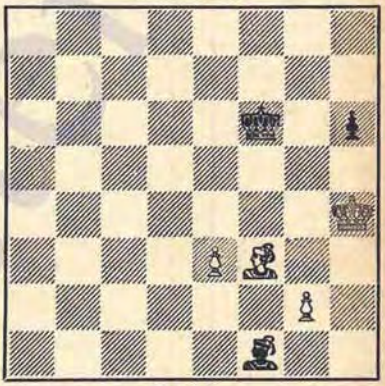
cîmpului h8 prin sacrificarea propriului nebun) **2. Nf8 b4 3. Ng7** (în această poziție albul are un avantaj clar; dacă, de exemplu, 3...Rd2, atunci 4. Rg2 b3 5. N:c3+ R:c3 6. h7 și cîștigă, sau 4...Rd3 5. Rf3 Rc2 6. Rg4 Rd3 7. Rh5 Rc2 8. Rg6 Rd3 9. h7 și cîștigă) **3...Rf1! 4. Rh2** (regele alb se îndreaptă spre g6) **4...Rf2 5. Rh3 Rf3 6. Rh4 Rf4 7. N:e3!** (numai aici schimbul este favorabil) **7...b:e3 8. h7 e2 9. h8D e1D 10. Dh6+** și negrul pierde dama.

NEBUN ȘI DOI PIONI CONTRA NEBUN ȘI UN PION

Lupta dintre un nebun și doi pioni contra unui nebun cu un singur pion depinde foarte mult de intervalul care separă pionii părții mai tari (diagrama 708): **1. Rh5 Rg7 2. e4 Nd3 3. e5 Ng6+ 4. Rg4 Rf7 5. Nd5+ Re7 6. Rf4 Nh7 7. g3 Rf8** (negrul se menține la o tactică de așteptare) **8. Ne4 Ng8 9. Nf3 Re7**

708

EUWE-ALEHIN. Meciul pentru campionatul mondial, 1937

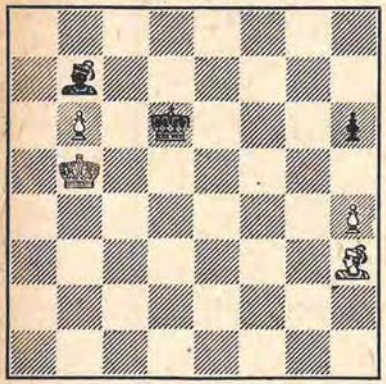


Remiză

10. Rg4 Re6 11. Rf4 Re7 12. Ng4 Nb3 13. Ne3 Rf7 și partida s-a dat remiză. Dacă distanța dintre pioni este mare, atunci de obicei partea mai tare cîștigă (diagrama 709): **1. Ng4!** (trecînd adversarului rîndul la mutare) **1...Re7** (dacă mută nebunul, atunci regele alb pătrunde pe cîmpul a7) **2. Re5 Ng2 3. Ne8** (nebunul alb se deplasează pe diagonala a8-h1) **3...Rd8 4. Na6** (bine este și 4. Ne6 și 5. Nd5) **4...Nf3 5. Rd6 Ng2 6. Ne4 Re8 7. Nd5 Nf1** (schimbul nebunilor duce la pierdere) **8. Re6 Nc2 9. Rf6 Rd7 10. Rg6 h5 11. Rg5 Rd6 12. Nf7 Re6 13. N:h5** și negrul a cedat.

709

ELISKASES-CAPABLANCA, Semmering-Baden, 1937



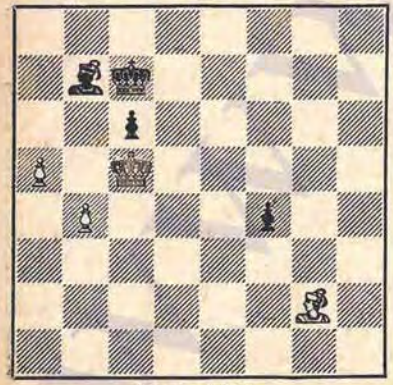
Albul cîştigă

NEBUN ŞI DOI PIONI CONTRA NEBUN ŞI DOI PIONI

Aşezarea pionilor proprii pe cîmpuri ale diagonalelor pe care se deplasează nebunul este nefavorabilă (diagrama 710): **1. Nf3 ! Na6** (sau 1...Na8 2. a6 !

710

BRONSTEIN-RAGOZIN, Stockholm, 1948



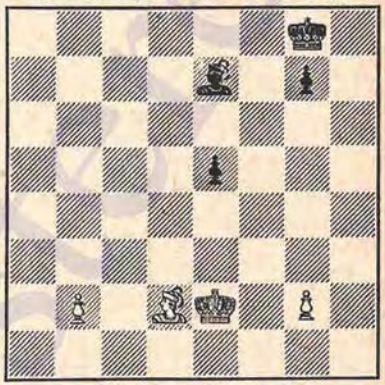
Albul cîştigă

şi cîştigă) **2. N:e6 Ne2 3. b5 f3 4. a6 !** (nu 4. b6+ ? Rb8 remiză) **4...f2** (după 4. a6 ! Ragozin a cedat) **5. a7 f1D 6. b6+ Rd8 7. a8D+ Re7 8. De8+ Rf6 9. Df8+ Rg5 10. D:f1 N:f1 11. b7** şi cîştigă.

Un alt exemplu bun îl constituie următoarea poziţie (diagrama 711): **1. Ne3 Nd6 2. Re3 Rf7 3. Re4 Re6 4. b4 Ne7 5. b5 Pf6 6. g4 !** (albul îşi îmbunătăţeşte la maximum poziţia pionilor)

711

EM. LASKER, „Manual de şah", 1937



Albul la mutare cîştigă

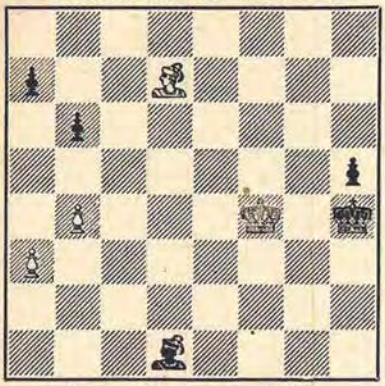
6...Re6 7. g5 g6 8. Nb2 ! (continuarea acestei variante a fost indicată de Kopaev) **8...Nd6** (şi mai rău pentru negru este 8...Nd8 9. N:e5 N:g5 10. b6 şi pionul nu mai poate fi oprit) **9. b6 ! Nb8** (sau 9...Nc5 10. b7 Nd6 11. Na3, ajungînd la varianta principală) **10. b7 ! Nd6 11. Na3 Nc7 12. Nb4 Rd7 13. Rd5 Nb8 14.Nc5 e4 15. Ne3 Re7 16. Nf4+** şi albul cîştigă.

FINALURI DE NEBUNI CU MAI MULŢI PION

Un pion în plus în finaluri cu nebuni şi mai mulţi pioni dă adeseori posibilitatea de a cîştiga partida. Diagrama 712 prezintă un exemplu tipic: **1...Ng4 ! 2. Na4 Rb3 3. Nb3 Rg2** şi albul a cedat.

712

MIKENAS-KERES, Moscova, 1950

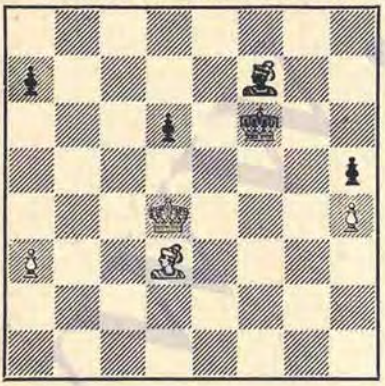


Negrul la mutare cîştigă

Dintre poziţiile tipice de remiză face parte poziţia din diagrama 713. Negrul nu poate pătrunde pe nicăieri cu regele în lagărul adversarului: **1...Ng6 2. Ne4**

713

LILIENTHAL-TOLUŞ, Pernau, 1947



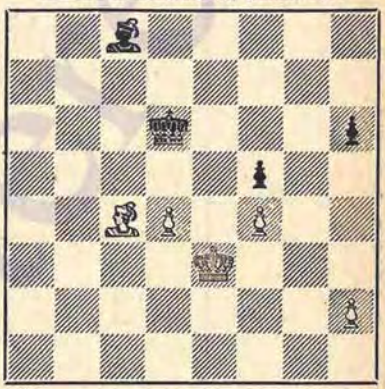
Remiză

Nf5 (dacă 2...Rf5, atunci 3. Nd3+ Rf6 4. Nc4) **3. Ne2 Ng4 4. Nd3 ! Nf3 5. Re3.** Aci partida s-a dat remiză. La oricare retragere a nebunului, albul ocupă din nou cu regele cîmpul d4.

Lilienthal are o mare experienţă a jocului în astfel de finaluri (diagrama 714): **1. Rf2 Nd7 2. Rg3 Ne8 3. Rh4 Re6 4. Ne6 Ng6 5. Nb3 Rd6 6. Nd1** (nebunul este adus pe diagonala a8-h1 pentru a controla cîmpurile din centru şi de pe flancul regelui) **6...Re7 !** (rău este 6...Rd5? 7. Nh5 Nh7 8. Nf7+ Rd6

714

KERES-LILIENTHAL, Tallin, 1945



Remiză

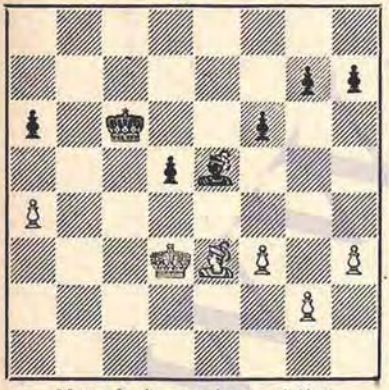
9. Rh5 şi cîştigă, sau 8...R:d4 9. Rh5 Re4 10. R:h6 R:f4 11. h4 Rg4 12. h5 f4 13. R:h7 şi cîştigă) **7. Ne2 Rf8 !** (negrul se apără bine. Atît timp cît pionul alb stă la d4, pentru a menţine echilibrul negrului îi este suficient să mute regele de la e7 la f8 şi înapoi, ţinînd nebunul pe diagonala g6-h7. Alte metode de apărare sînt mult mai slabe, de exemplu: 7...Rf6 8. Nh5 ! Nh7 9. Ne8 Re7 10. Rh5 ! R:e8 11. R:h6 Ng8 12. Rg6 cu şanse bune de cîştig pentru alb, sau 7...Nf7 8. Nh5 Ne6 9. Ng6 Rf6 10. Rh5 Rg7 11. h3 Nd7 12. d5 şi cîştigă, cum a arătat Keres) **8. Nh5 Nh7 9. Rh3 Re7 10. Rg3 Rf8 11. Rh4 Re7 12. Nd1 Ng6 13. Ne2 Rf8 14. Nf3 Re7 15. Nh5 Nh7 16. d5** (nu dă cîştig nici 16. Ne8 R:e8 17. Rh5 Rf7 18. R:h6 Ng8 19. Rg5 Re6

etc. cum a arătat Keres) **16...Rd6 !** (aşa trebuia jucat. În partidă a urmat 16... Ng8 ? 17. Ng6 N:d5 18. Rh5 Rf6 19. R:h6 Ne6 20. Rh7 Nd5 21. h4 Nc4 22. h5 Nd5 23. Ne8 ! Ne6 24. h6 Nf7 25. Nd7 Nc4 26. N:f5 ! Rf7 27.Nd7 Nd3+ 28. f5 Rf8 29. Ne6 şi negrul cedează) **17. Ne8** (sau 17. Nf7 Re7 18. Ne6 Ng6 19. Rg3 Rd6 cu remiză asigurată, deoarece în cazul cel mai rău, în schimbul pionului f5, negrul poate căpăta pionul d5, cum a arătat Keres) **17...Re7 ! 18. Rh5 R:e8 19. R:h6 Ng8 20. d6 Rd7 21. h4 Nf7** remiză.

Cînd pe tablă numărul pionilor este mai mare, atunci partea mai tare are, desigur, mai multe posibilităţi de atac. De aceea sfîrşitul partidei Botvinnik—Bondarevski (diagrama 715) putea fi favorabil negrului chiar în două moduri : **1...Nd6 2. Nf2 Ne5 3. Ne1 Rb6 4. Nd2 Nd6 5. Rd4 Re6 6. Ne1 Ne5+ 7. Rd3**

715

BOTVINNIK-BONDAREVSKI, Moscova, 1941



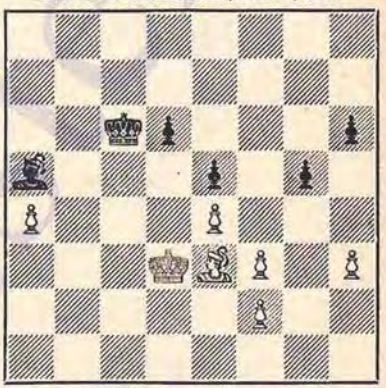
Negrul la mutare cîştigă

Re5 (primul succes însemnat — ocuparea punctului c5) **8. Nd2 Na1 9. Ne1 d4** (pregătind Na1-c3 cu trecere într-un final de pioni cîştigat, datorită poziţiei mai bune a regelui) **10. Nd2 Nc3 11. N:c3 d:c3 12. R:c3 a5** şi cîştigă ; sau **1...f5** (aşa s-a jucat în partidă) **2. Nf2 Rd6 3. Na7 Re6 4. Ne3 Rf6 5. Nd2 Rg6 6. Re2 Rh5 7. Ne1 Rg5 8. Nd2+ Rh4 9. Ne1+ Ng3 10. Nc3 g5 11. Nd4 g4 12. Nf6+ Rh5 13. h:g4+ f:g4 14. Nd8 Nf4 15. Ne7** şi acum **15...g:f3+** (în loc de 15...g3 cum s-a jucat în partidă) **16. R:f3 Ne5 17. Nd8 Rg6 18. Ne7 Rf5 19. g4+ Rg6 20. Nd8 Nf6 21. Na5 Rg5 22. Ne1 d4** şi cîştigă (analiza lui Botvinnik).

În partida Ilin Jenevski—Kan (diagrama 716) albul a cîştigat relativ uşor : **1. Re2 !** (regele se duce la g3 pentru a provoca slăbirea h6-h5) **1...Ne7** (despre mutarea d6-d5 vom vorbi mai jos)

716

ILIN JENEVSKI-KAN, Tbilisi, 1937



Albul la mutare cîştigă

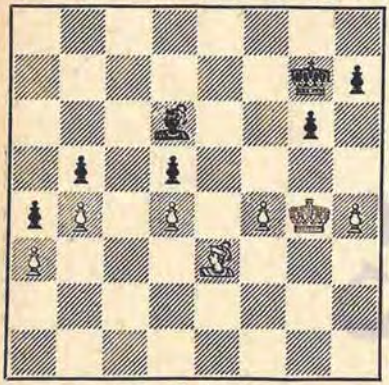
2. Rf1 Nd8 3. Rg2 Rb7 4. Rg3 h5 5. Rg2 (după ce a provocat slăbirea pionilor negri, regele se întoarce înapoi) **5...Ra6 6. Nd2 Rb6 7. Nb4 Re6 8. Rf1 Ne7** (dacă 8...d5, atunci 9. Re2, de exemplu : 9...d4 10. Rd3 Nf6 11. Rc4 Nd8 12. Nd2 Ne7 13. a5 şi pentru pionul „a" albul capătă în schimb pionii e5 şi d4 ; sau 9...d:e4 10. f:e4 g4 11. h:g4 h:g4 12. Rf1 Nf6 13. Rg2 Nh4 14. Nc3 şi cîştigă) **9. Nd2 Nd8 10. Ne3 Ne7 11. Re2 Nd8 12. Rd3 Ne7 13. Re4 Nd8 14. Nd2 Ne7 15. a5 Nd8 16. a6**. Nu este greu să ne convingem că pionul „a" îl va costa mult pe

negru : **16...Nb6 17. Ne3 ! Nd8 18. a7 Rb7 19. Rd5** etc., sau **16...Rb6 17. Na5+ !** (bine este şi 17. Rd5) **17...R:a5 18. a7.**

Partida Kaşliaev—Zagorianski (diagrama 717) constituie un bun exemplu de realizare a avantajului poziţional. Negrul ameninţă ca după Rg7-f6 să joace h7-h5+ urmat de Rf6-f5, obţinînd o poziţie cîştigată. În acest caz

717

KAŞLIAEV-ZAGORIANSKI, Moscova, 1949



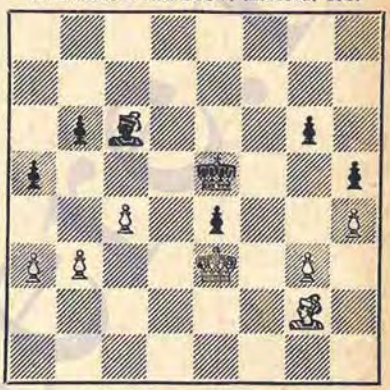
Negrul cîştigă

albul nu este în stare să pareze cele trei ameninţări : 1) atacul asupra pionului h4, 2) sacrificiul Nd6:b4 urmat de a4-a3, 3) pătrunderea regelui prin Rf5-e4. În partidă s-a jucat **1. f5** (o altă posibilitate este 1. h5 g:h5+ 2. R:h5 Rf6 3. Rg4 h5+ ! 4. R:h5 Rf5, sau 4. Rg3 Rf5 5. Rf3 h4, care duce, de asemenea, la pierdere) **1...h5+ ! 2. Rg5 Ne7+ 3. Rf4 Rf6 ! 4. f:g6 Nd6+ 5. Rf3 R:g6** (albul a scăpat de pionul f4, dar aceasta este insuficient pentru remiză, deoarece toate trei ameninţările au rămas în picioare) **6. Nf4** (sau 6. Ng5 Rf5 7. Ne3 Ne7 8. Nf2 Nf6 ! cîştigînd un pion) **6...Ne7 7. Ng3 Nf6 8. Nf2 Rf5** albul cedează.

Un exemplu bun îl constituie şi finalul partidei Averbach—Veresov (diagrama 718). Albul are majoritatea de pioni pe aripa damei, ceea ce îi va permite, mai curînd sau mai tîrziu, să creeze un pion liber depărtat : **1. Nh3 ! b5** (dacă 1...Rd6 sau 1...Rf6, atunci urmează 2. Rd4,

718

AVERBACH-VERESOV, Moscova, 1947



Albul la mutare cîştigă

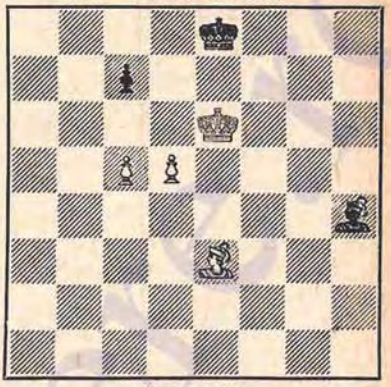
respectiv 2. Rf4, şi după o pregătire necesară pionul e4 se pierde. Cum a arătat Averbach, variante interesante pot surveni după 1...Na8, de exemplu : 2. Nd7 Nb7 3. b4 a:b4 4. a:b4 Na8 5. c5 b:c5 6. b:c5 şi acum 6...Rd5 7. Ne8 R:c5 8. N:g6 Rd6 9. N:h5 ! Re5 10. g4 Nc6 11. Ng6 şi cîştigă, sau 7...g5 8. h:g5 R:c5 9. Ng6 ! Nd5 10. N:e4 Ng8 11. Rf4 Rd6 12. Rf5 Re7 13. Rg6 şi cîştigă. Dacă 6...Nd5, atunci 7. Ne8 Rf5 8. c6 Rg4 9. c7 Ne6 10. N:g6 R:g3 şi acum cel mai simplu este 11. N:h5 R:h4 12. Nf7 Nc8 13. R:e4 Rg5 14. Re5 cu un final teoretic cîştigat ; sau 8...N:c6 9. N:c6 Rg4 10. Rf2 şi cîştigă ; dacă în ultima variantă negrul joacă 9...g5, atunci urmează 10. N:e4+ Rf6 11. h:g5+ R:g5 12. Rf3 şi albul cîştigă. La variantele analizate de Averbach duce, prin intervertire de mutări, şi 1...Ne8 2. Nc8 Nc6 3.b4 a:b4 4.a:b4 Na8 5.Nd7 Nb7 6. c5 b:c5 7. b:c5 etc.) **2. c:b5 N:b5 3. Ne8 Ne6 4. b4 a:b4 5. a:b4** (poziţia pionului la b4 este şi mai avantajoasă pentru alb, faţă de c5, deoarece pionul

„b" se află mai departe de regele negru decît pionul „c") **5...Nb5 6. Nb7 g5** (disperare, dar și continuarea 6...Nd3 7. Nc6 n-ar fi fost mai bună, de exemplu: 7...Nc2 8. b5 Nd3 9. b6 și cîștigă, sau 7...Rf5 8. b5 Rg4 9. b6 Na6 10. Rf2 e3+ 11. Rg2 și cîștigă, sau 7...g5 8. h:g5 Rf5 9. g6 ! și cîștigă) **7. N:e4 g:h4 8. g:h4 Na4** (la 8...Ne8 albul joacă 9. Nf3 Rf5 10. Ne2 Re5 11. Nd3 Rd5 12. Rf4 Rd4 13. Ne2 și nu se poate juca 13...Rc3 din cauza 14. N:h5 N:h5 15. b5 și cîștigă; indicat de Averbach) **9. Ng6 Nd1 10. b5 Rd5 11. Rf4 Re5 12. Rg5 Ne2** (Cu speranța în 13. N:h5? N:b5 14. Ng4 Ne8 ! 15. Nf5 Rd6 16. Ng6 Re7 ! remiză) **13. Ne8 ! Rb6 14. N:h5** (acum această mutare este posibilă, deoarece regele negru se află mai departe de flancul regelui) **14...N:b5 15. Ng4 Nc8 16. Nf5 Re7 17. Ng6 Rd8 18. Rf6 !** și negrul a cedat.

Încheiem acest capitol cu un interesant studiu al lui I. Averbach. Cu tot numărul mic de figuri și pioni, calea spre cîștig nu este nici pe departe evidentă: **1. Nd4 !** (împiedicînd Re8-d8-c8 remiză) **1...Ne7** (cea mai bună apărare. Dacă 1...Ng5, atunci 2. c6, de exemplu 2...Nh4 3. d6 !, sau 2...Nf4 3. Ne5 !. După 1...Rd8 2. Nf6+ albul cîștigă finalul de pioni) **2. e6 Na3 3. Nf6 Nb4 4. Rf5 !** (regele alb se duce la c8) **4...Rf7 5. Ng5 Ne5 6. Re4 Rg6 7. Nf4 ! Nb6 8. Rd3 Rf5 9. Ng3 Na5** (sau 9...Rf6 10. Rc4 Re7 11. Rb5 Rd8 12. d6 !. La 9...Rg4 10. Nh2 Rh3 urmează 11. Ng1 ! Na5 12. Rc4) **10. Rc4 Re4 11. Nh2 !** (prematur este 11. d6 c:d6 12. Rb5

718 bis

I. AVERBACH, 1955



Albul cîștigă

Nd8 ! 13. Nf2 din cauza 13...Nc7 14. Nb6 Nb8 15. Na7 Nc7 16. Ra6 d5 17. Rb7 Nh2 ! 18. Nb8 d4 ! 19. N:h2 d3 cu un final complicat de remiză) **11...Nb6 12. Ng1 ! Na5** (nu se poate juca 12...N:g1 din cauza 13. d6 Nh2 14. d7) **13. Ne5 !** (nu 13. Nd4? Nb4 ! 14. R:b4 R:d5 ! cu remiză) **13...Re5 14. d6 !** (acum mutarea aceasta este posibilă, deoarece cîmpul e5 este blocat, ceea ce mai tîrziu stînjenește mobilitatea nebunului) **14...e:d6 15. Rb5 !** (o mutare intermediară și în același timp o contralovitură) **15...Ne7 16. Nb6 Nb8 17. Na7 !** (datorită acestei mutări se mai cîștigă un tempo important) **17...Nc7 18. Ra6 d5 19. Rb7 Nd6 20. Nb8** și pionul alb se transformă.